Tot.336

市场风向标：六大机种最新购机推荐套餐

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



热点追踪
杀戮地带 暗影坠落技术探秘
铁拳 革命 NBGI免费游戏探路者
PLAYSTATION HOME五周年

玩家版
特别企划
银河系漫游指南
漫谈投射在游戏中的宇宙文化

2013年度 TV GAME大赏 火热进行中

特快专递
GT赛车6
初音未来 未来计划2

攻略透解
全SR全隐藏要素攻略
机战OG 黑暗禁狱
真·三国无双7 猛将传
新增要素详解＋奖杯指南
超级马里奥3D世界
全绿星＆印章收集指南

研究中心
闪电归来 最终幻想XIII
噬神者2

前线狙击
女神异闻录4 午夜热舞
光环 斯巴达突袭
女神异闻录4 午夜竞技场2 究极无敌背桥摔
植物大战僵尸 花园战争
女神异闻录Q 暗影迷宫

2013.12B 定价：RMB 14.00
ISSN 1008-0600
24>
9 771008 060006

Gamehalo
游戏试玩 超级马里奥3D世界 游戏演示
影像攻略 Knack 最高难度全BOSS无伤演示
特别收录 UCG2013年度 TV游戏大赏候选名单
Xbox One 主机评测
机战OG 黑暗禁狱 战斗动画精选

赠 GameHalo高清光盘＋宿命精美海报

- 奇趣软件
- 小众游戏
- 各种图书
- 最新杂志
- 尽在 五花八门
- www.i5h8m.com
- qq交流群 11579083


真实手感
震撼反馈
即时互动
社群体验
尽在 PS4 平台竞速第一强作
拟真驾驶领域新贵强势登场！
驾驶俱乐部
Driveclub
机种：PS4
类型：竞速
发行：SCE
发售日：2014 年

CONTENTS







总第336期
12B

COVER STAFF
封面用图：女神异闻录 4 午夜热舞
封面设计：anubis

©Index Corporation 1996,2013 Produced by ATLUS



读编交流

读编往来 112
小编寄语 117
发售表 119

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android 等终端阅读。
ucg.dooland.com

UCG 现已开通官方微信号啦！读者们可以扫描以下二维码，关注来自我们的第一手资讯。

收藏者：

收藏日期：

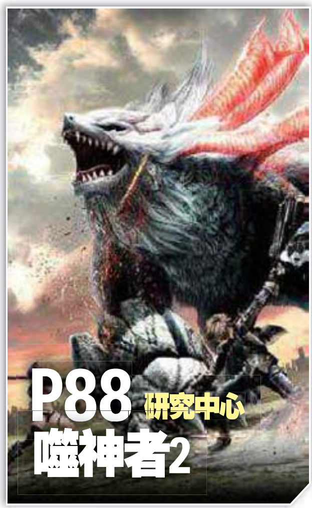
本期主打











新闻资讯

PS电玩大本营 3
游戏情报站 4
进击最前线 8
热点追踪 10
排行榜 14
黄金眼 16
前线狙击
- 女神异闻录 Q 暗影迷宫 18
- 女神异闻录 4 午夜热舞 20
- 女神异闻录 4 午夜竞技场 2 究极无敌背桥摔 22
- 植物大战僵尸 花园战争 26
- 光环 斯巴达突袭 29

实用技术

特快专递
- GT 赛车 6 30
- 初音未来 未来计划 2 32

攻略透解
- 真・三国无双 7 猛将传 36
- 机战 OG 黑暗禁狱 50
- 超级马里奥 3D世界 57

软硬兼施SP 66
3DS应援团 70
VITA命 72
360 STYLE 74
PS3 CLUB 76
成就奖杯堂 78
研究中心
- 闪电归来 最终幻想ＸⅢ 80
- 噬神者 2 88

游戏文化

特别企划
- 玩家版银河系漫游指南 漫谈投射在游戏中的宇宙文化 100

游戏心情
- 小编与地下城 关于 UCG 团攻克 336 号地下城的战报 95

多边共享 98
指尖方圆 108
自由谈 110

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

初音未来 未来计划 2	16 32
第二勇气	9
女神异闻录 Q 暗影迷宫	18 光盘
企鹅的问题 爆裂轮盘决斗	9
闪电十一人 GO 银河 大爆炸 / 超新星	17

PS3

GT 赛车 6	16 30
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	17 光盘
超级机器人大战 OG 黑暗禁狱	17 50 光盘
超级机器人大战 OG 无限战斗	17
女神异闻录 4 午夜竞技场 2 究极无敌背桥摔	22 光盘
闪电归来 最终幻想Ⅹ Ⅲ	80
胜利赛马 8	9
行尸走肉 第二季	光盘
影牢 暗域公主	光盘
战国 BASARA 4	光盘
真・三国无双 7 猛将传	16 36
最后生还者	光盘

PS4

KNACK	光盘
无名英雄 再来者	光盘

PSP

噬神者 2	88

PSV

超女神信仰 激神黑之心	8
出包王女 Darkness 战斗狂欢	8
女神异闻录 4 午夜热舞	20
少女与战车 究极战车道	光盘
胜利赛马 8	9
噬神者 2	88
影牢 暗域公主	光盘
真・三国无双 7 with 猛将传	16 36

Wii

勇者斗恶龙Ⅹ 沉睡的勇者与引导的盟友	光盘

Wii U

蝙蝠侠 阿克汉姆起源	光盘
超级马里奥 3D 世界	17 57 光盘
勇者斗恶龙Ⅹ 沉睡的勇者与引导的盟友	光盘

X360

蝙蝠侠 阿克汉姆起源	17 光盘
光环 斯巴达突袭	29
闪电归来 最终幻想Ⅹ Ⅲ	80
行尸走肉 第二季	光盘
植物大战僵尸 花园战争	26

Xbox One

光环 斯巴达突袭	29
植物大战僵尸 花园战争	26

Gamehalo

本期光盘精选内容



UCG2013年度
TV游戏大赏 候选名单





特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

特别收录
UCG2013年度
TV游戏大赏 候选名单

Xbox One主机评测

游戏试玩
超级马里奥 3D世界
游戏演示

影像攻略
KNACK
最高难度全BOSS无伤演示

特别收录
机战OG 黑暗禁狱
战斗动画精选

新作影像集锦
无名英雄 再来者
蝙蝠侠 阿克汉姆起源“启迪”挑战地图包
行尸走肉 第二季
最后生还者“离弃”DLC
女神异闻录4 午夜竞技场2 究极无敌背桥摔
女神异闻录Q 暗影迷宫
少女与战车 究极战车道 | 影牢 暗域公主
战国BASARA 4
勇者斗恶龙Ⅹ 沉睡的勇者与引导的盟友

电影前线
老男孩 | 超凡蜘蛛侠2 | 四十七浪人

ENDING SONG
《假面骑士铠武》插曲E-X-A Exciting×Attitude







UCG 现已与土豆网合作，精彩视频期期不断！
你可以访问以下网址免费观看！
http://www.tudou.com/home/Gamehalo

特别说明
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①超级机器人大战OG 黑暗禁狱	NBGI ②	策略角色扮演③	
PS3 ④	スーパーロボット大戦OG ダークプリズン ⑤	⑥ 日版	
	2012年11月29日 ⑦	本地1人 ⑧	随游戏附赠 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪对应玩家年龄：18岁以上	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：黄曦帆

编　　委：冯 健 王锐愚 衣山川 江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年12月16日
定　　价：人民币14.00元

PlayStation®
游戏专页

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

PS4 首个联乘企划 12月惊喜登场

踏入 12 月，随着新世代主机 PS4 在香港正式发售的日期（12 月 17 日）越来越近，PS4 与潮流品牌 AAPE BY A BATHING APE® (Aape) 合作的首个联乘企划及全港首个 PS4 游戏试玩区“PS4™ x Aape 抢先体验区”详情亦于近日率先曝光。全港六间 Aape 分店将于 12 月 8 日起设置“PS4™ x Aape 抢先体验区”，让两大品牌支持者率先试玩《Killzone™ Shadow Fall（中英文合版）》、《KNACK™（中英文合版）》、《NBA 2K14（中英文合版）》等多款 PS4 游戏，各位潮人及 PlayStation® 粉丝届时将可以亲身感受两大品牌的非凡魅力。

而一系列联乘产品将于 12 月 8 日起陆续推出，包括“PlayStation®Vita × Aape 圣诞别注版套装”、“PS4™ × Aape 联乘 T-Shirt”、“PS4™ × Aape 咕臣”及“PS4™ × Aape 屏幕清洁贴”等，而产品的设计均将融入两大品牌最具代表性的经典元素：分别为 PS4 手柄上的四个图案“△○ × □”及 Aape 猿颜迷彩，务求为一众 PlayStation® 粉丝带来不一样的惊喜，同时预计此一系列联乘产品将掀起一番抢购热潮。

值得留意的是，本次联乘计划内的“PS4™ × Aape 联乘 T-Shirt”将会推出 Aape 及 PS4™ 别注版两个版本。两者均以黑色为主调及以联乘 Logo 为主要图案，Aape 别注版是将联乘 Logo 换上代表 Aape 的绿色猿颜迷彩，而 PS4™ 别注版则换上蓝色猿颜迷彩。由于 PS4™ 别注版 T-Shirt 只会连同 PS4™ × Aape 咕臣及屏幕清洁贴送赠予成功登记并出席于 12 月 17 日举行的 PlayStation®4 午夜首卖会的 100 名顾客，不另作销售用途，因此绝对限量，别具收藏价值！

此外，为与一众支持者庆祝圣诞佳节，PS4™ 及 Aape 还特意推出限量版 100 套“PlayStation®Vita × Aape 圣诞套装”，势必成为一众潮人圣诞送礼的心水选择！更多有关此企划的详情请浏览 PlayStation 官方网页：http://asia.playstation.com/hk/chs/regional





联乘产品	内容	推出日期	售价	销售地点
Aape别注版T-Shirt	–	12月14日	HK$499	Aape铜锣湾分店
PS4™别注版T-Shirt	–	12月17日	非卖品	不适用
PS4™ x Aape咕臣	–	12 月8 日	非卖品	全港Aape分店（凡购物满HK$3,000即可获赠，送完即止)
PS4™ x Aape屏幕清洁贴	–	12月18日	非卖品	全港AAPE分店（凡购买任何产品，即可获赠，送完即止)
「PlayStation®Vita x Aape 圣诞套装」	1)Aape别注版联乘T–Shirt × 1 2)PS Vita Wi–Fi型号 × 1 3)Aape x PS4™屏幕清洁贴 × 1	12月14日	HK$1,999	Aape铜锣湾分店

《Tearaway™ 撕纸小邮差》探索3D纸世界



专为 PS Vita 所设计的冒险动作游戏《Tearaway™ 撕纸小邮差》将于 11 月 20 日推出（售价：HK$298）!届时你将可以选择以男性角色艾欧塔（iota）或女性角色爱托娃（atoi）作为你的纸信差拍档，穿越一个完全由纸张建构出来的开放 3D 游戏空间，完成送信任务。畅玩游戏其间，你将可获得真正的纸艺素材作为奖励，并将其打印出来并亲手制作独一无二的 3D 造型的纸玩偶。

PS Store 圣诞优惠 低至7折！



听到那渐渐走近的叮当声吗？一年一度的 PlayStation®Store 冬季节庆优惠将于 12 月 12 日展开！千万不要错过多款圣诞限时优惠，超过 30 款精彩游戏和同捆包均减至 7 折！为顾及所有平台及喜欢不同游戏种类的玩家，精选游戏涵盖不同游戏类别，包括全新推出、大受玩家欢迎或经典的 PlayStation®3、PlayStation®Vita、PSP® (PlayStation®Portable) 及 minis 游戏等，你定必可以找到一些游戏陪你玩着放假、玩着过圣诞！另外，如果你是 PlayStation®Plus 会员的话，更可获额外 8 折优惠！

项目名称	PlayStation®Store冬季节庆优惠
游戏平台	PS3™, PS Vita 及PSP®
推出日期	2013年12月12日至2014年1月8日
价　　格	HK$38 ~ HK$117
下载平台	PlayStation®Store

《Lost in the Rain》圣诞包 附免费原声乐曲及圣诞主题

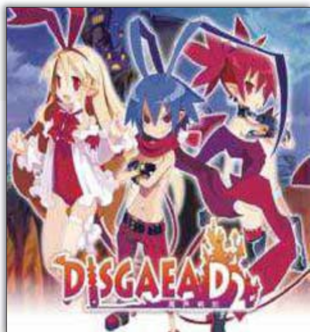
项目名称:	Lost in the Rain Holiday Bundle
游戏平台:	PS3™
推出日期:	2013年12月12日至2014年1月8日
价钱:	HK$116
下载平台:	PlayStation®Store



PlayStation®Network 独家游戏《Lost in the Rain》中的隐形男孩会在神秘城市中徘徊游走，你只有在雨中方可看见他的身影并带领他寻找出路。如果你还未玩过此游戏的话，便可以于 12 月 12 日至 1 月 8 日期间下载《Lost in the Rain Holiday Bundle》特别包，当中包括免费赠送的原声乐曲和圣诞主题造型。当你身在自己的安乐窝度过平静的圣诞时，可以细心欣赏游戏柔和而平静的音乐放松一下。

“《Disgaea》系列”新作品于PS Store上架！

《Disgaea D2》正式推出下载版了！这款 2003 年推出的《Disgaea: Hour of Darkness》的续作，讲述拉哈尔、艾特娜和芙蓉这著名三人组的全新故事，一如以往以其超级耐玩的游戏方式吸引新玩家及系列的忠实拥趸。人型角色、可“骑乘”魔物及“恶魔道场”等新系统将使玩家在战斗中有更多选择！你更可另购其他多位角色参战，包括“阿戴尔 (Adel)”、“罗莎琳朵 (Rosalind)”、“早乙女莉莉艾尔 (Roriel)”、“玛欧 (Mao)”、“拉兹贝黎儿 (Raspberyl)”和“极上的萨尔巴托 (Salvatore the Magnificent)”等。魔界欢迎你！



项目名称:	Disgaea D2制品版
游戏平台:	PS3™
推出日期:	热卖中
价钱:	HK$349
下载平台:	PlayStation®Store



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"","PlayStation","△O×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"" is a registered trademark of Sony Corporation.

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

新闻资讯 游戏情报站

本期大事记 DIGEST

11.29 《符文工房》系列”开发商 Neverland 宣告破产。

11.29 PS4 于欧洲、澳大利亚等地同步上市，英国地区刷新首发销量纪录。

12.03 索尼宣布 PS4 全球实际销量已突破 210 万台，欧洲首发 70 万台。

12.04 SCEJA 召开 PS 游戏大奖颁奖礼，《横行霸道Ⅴ》成为首个获得白金奖的非日系游戏。

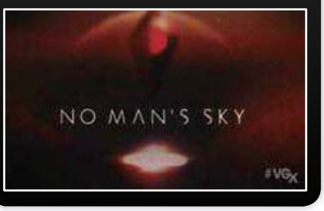
12.05 Square Enix 王牌画师吉田明彦宣布辞职。

12.07 SpikeTV 召开年度盛会 VGX 颁奖礼，多款大作公布最新情报，《横行霸道Ⅴ》获年度大奖。

新闻短波 INFO

次世代《无人天空》公布

英国独立游戏开发商 Hello Games，在 VGX 活动期间公布了一款次世代新作《无人天空》(No Man's Sky)，引起了普遍关注。游戏中有探索冒险，也有太空大战。游戏中的每个星球都有自己的生态体系。



在家用机硬件生产商中，任天堂已经是可有可无的了。



Infinity Ward 执行制作人 Mark Rubin 认为，任天堂不应该再坚持做硬件。他认为从软件来说，“任天堂是世界的财富”，但是“无法在其他平台上玩到《马里奥》、《塞尔达》那些游戏是一种罪过”。

业界声音

Bungie巨作《宿命》发售日确定

2014 年最值得期待的巨作之一——Bungie 全新原创科幻主视角射击游戏《宿命》终于正式公布发售日。本作确定将于 2014 年 9 月 9 日全球发售！ PS3 与 PS4 版将于 2014 年夏季率先开始进行封测，Xbox One 和 X360 版将稍后展开封测。此次公布的封测时间，与之前暂定的“2014 年初”相比有所延后。Bungie 表示，他们对封测的启动极为重视，将视之为新作首发一样隆重。参与封测的惟一方法是预订游戏。

Bungie 在新闻稿中说：《宿命》是我们团队新的起点，它天生就是勇敢探索全新可能性的代表。我们终于找到合作伙伴，愿意投入重注，和我们一起做一些疯狂的新创意。”

此前 Bungie 首席运营官 Pete Parsons 曾表示《宿命》有望超越《光环》的影响力，成为与《星球大战》、《指环王》等一样闻名世界的品牌。



PS4首发创造英国最高销量记录



在美国创造了家用机史上最高的首日销量纪录之后，PS4 于 11 月 29 日登陆欧洲，同样创造了欧洲游戏机历史上的新纪录。

据英国市调机构 Chart-Track 发布的数据，PS4 在英国的首日销量高达 25 万台，打破了之前 PSP 保持了 8 年的首日销量纪录 (18.5 万台)。此前 Xbox One 在英国的首日销量为 17 万台。

Chart-Track 的报告中还指出，PS4 和 Xbox One 的首周末销量都已经超过了 Wii U 在英国发售至今的累计销量。迄今为止，Wii U 在英国只卖了 15 万台。

现实中的“GT赛车路”与“山内一典路”

SCE 澳大利亚分公司与班瑟斯特市政府近日共同宣布，将会把班瑟斯特市的一条街命名为“GT 赛车道”(Gran Turismo Drive)，这条路原本名为“全景山机动车赛道”，在《GT 赛车 6》中也有收录。

另外，为了纪念《GT 赛车 6》发售，在西班牙朗达市还会有一条路以“《GT 赛车》系列”制作人山内一典为名，就叫“山内一典路”，位于在朗达大酒店旁边。



SCE利物浦工作室浴火重生



曾创造了《一级方程式赛车》、《反重力赛车》等系列的 SCE 利物浦工作室，在被关闭多时之后迎来了重生。由原工作室旧班底组建的 Firesprite 工作室正式开张，此前他们已经帮助 SCE 日本工作室开发了 PS4 内置的“Playroom”。

Firesprite 的 5 名核心人物都是 PS 家族的元老级人物，他们参与了所有 PS 平台的游戏研发，在 PS 系列游戏研发上的工作经验加起来总共达 80 年。目前他们已经在进行新项目的研发，首先是从开发新引擎开始，至于是否 PS 系主机独占目前未知。

PS4全球销量突破210万台，欧洲70万

12月3日，索尼宣布截至12月1日，PS4全球销量已经超过210万台。其中欧洲和澳大利亚的首周末销量为70万台。这些都是卖到消费者手中的实际销量数字。

SCEA总裁兼CEO Andrew House说："需求量之大令人难以置信，一直都高于全球供应量，我们正努力满足不断增长的需求，在假期提供更多的PS4给我们的零售合作伙伴。对PlayStation粉丝的激情，我们极为感激，也感谢他们的继续支持。"

索尼数据公布后，微软也发表了声明，强调目前Xbox One的需求量之高"前所未有"，但并未公布Xbox One的具体销售数字。微软表示零售商正在"加班加点"进行Xbox One的补货，Xbox One发售11天以来，消费者在游戏和娱乐上已经花了5000万小时。微软市场部负责人Yusuf Mehdi说："我们的11天销量打破了记录，生产出来的每一台Xbox One都卖掉了。"

黑色星期五Xbox One打赢本土保卫战

尽管在首发阶段，PS4在全球范围大获全胜，但是Xbox One很快扳回一局。作为衡量年末商战战绩的"黑色星期五"（感恩节当周），Xbox One在美国本土夺回了主动权。

InfoScout市调公司对零售集团沃尔玛和Target的数据统计显示，Xbox One和X360占据了电视游戏市场61%的份额，PS4和PS3的份额只有30%，而Wii U和Wii的份额加起来只有7%。不过InfoScout强调，PS4市场份额低的主要原因缺货严重，另一方面是X360在沃尔玛进行了超低价促销活动，售价低至99美元。



《GTA Ⅴ》勇夺SpikeTV VGX年度游戏大奖



备受业界关注的年末盛会——SpikeTV年度颁奖礼"VGX"于当地时间12月7日晚盛大举办。今年该活动的时间延长到3个小时，总共颁发了23个奖项。

VGX大奖往年名为VGA，是业界权威的重量级奖项，既有玩家投票选举，又有业内权威人士评选，兼顾了游戏的商业性与艺术性。今年获得"年度最佳游戏"大奖的是《横行霸道Ⅴ》，可以说在商业和艺术上都实至名归。另外，与往年一样，VGX活动期间也播放了众多大作的最新预告片，在电视台和网络上都进行了直播。

2013 SpikeTV VGX大奖名单
年度最佳游戏：横行霸道Ⅴ
年度最佳工作室：顽皮狗
最佳射击游戏：生化奇兵 无限
最佳动作冒险游戏：刺客信条Ⅳ 黑旗
最佳体育游戏：NBA 2K14
最佳独立游戏：Gone Home
最佳RPG：二之国 白色圣灰的女王（美版）
最佳格斗游戏：邪恶联盟 凡尘之神
最佳竞速游戏：极限竞速5
最佳DLC：孤岛惊魂3 血龙
最佳Xbox游戏：兄弟 双子传说
最佳PlayStation游戏：最后生还者
最佳任天堂游戏：超级马里奥 3D世界
最佳PC游戏：Gone Home
最佳掌机游戏：塞尔达传说 众神的三角力量2
最佳休闲游戏：跃出 动物之森
最佳音乐：横行霸道Ⅴ
最期待游戏：泰坦天降
最佳移动游戏：植物大战僵尸2

《MGS Ⅴ 幻痛》还需等待漫长时间

《潜龙谍影Ⅴ》将分两部分推出，一个是明年春季的序章"原爆点"，之后是作为正篇的"幻痛"。最近制作人小岛秀夫阐述了如此安排的理由。



小岛秀夫表示，如果与电影作对比的话，《原爆点》就相当于开场10-15分钟的部分，用于吸引观众。"先是发生一些事件，然后'嘭！'地出现一个标题，接着就变成9年之后，某个大事件开始了。故事就是这么连接起来的。"

《原爆点》是发生在一个规模较小的开放世界里，而《幻痛》将会是一个巨大的开放世界。制作一个如此大规模的游戏，需要大量时间与资源，为了不让玩家久等，所以决定先推出序章部分。

新闻短波

INFO

《海豹突击队》精神续作

《海豹突击队》开发商SOF工作室最近发布了PS4新作《攻击时刻 世界精英》（H-Hour: World's Elite）的首张游戏截图，本作是通过众筹平台Kickstarter融资开发的游戏。



《毁灭公爵》缔造者PS4新作

《毁灭公爵》创造者3D Realms公司创始人Scott Miller日前宣布其正在开发一款PS4新作，叫做"Project Ascender"。负责开发工作的是Interceptor工作室，从今年9月份开始投入制作，开发团队19人。游戏预计于2014年发售。

《BATTLEFIELD》衍生新作

据消息灵通的业界分析家Michael Pachter透露，《死亡空间》的开发商Visceral Games可能正在开发一款军事射击游戏新作，而这款游戏可能是"《BATTLEFIELD》系列"的品牌衍生。

ID@Xbox明春启动

微软宣布，已经有超过50家独立游戏工作室加盟ID@Xbox计划，并收到了他们的开发工具包。这些开发商将从明年初开始在Xbox LIVE上发行自己的游戏。加盟的除了小工作室外，也有诸如Crytek、Half-Brick等知名公司。

《妖精战士》复活？

索尼最近申请了《妖精战士》的商标保护，这意味着可能会推出这个经典RPG系列的新作或者旧作的移植版。

《最后生还者》改编电影

索尼电影公司最近注册了《最后生还者》的电影版域名，分别是"TheLasTofusMovie.net"和"TheLasTofus-Movie.com"，看来这款极为适合改编为电影的游戏，也终将搬上大荧幕。另外，顽皮狗的《未知海域》电影版预定于2016年上映。

SE王牌画师吉田明彦辞职

Square Enix王牌画师吉田明彦近日确认其已经辞职，他在声明中说："感谢大家18年来的支持。我已经决定离开Square Enix，但我相信我们会继续保持良好的关系。只要有需要，我会继续参与"《勇气原点》系列"的开发，感谢大家继续支持。"

育碧开发海盗新作

育碧最近发布了《刺客信条》的调查问卷，询问关于系列未来选材的想法。其中透露有意以《刺客信条Ⅳ 黑旗》为灵感，开发一款海盗主题的原创新作。

《古墓丽影 终极版》1月登陆次世代

在 12 月 7 日晚举办的 VGX 庆典期间，Square Enix 正式公布了《古墓丽影 终极版》(Tomb Raider: Definitive Edition)，对应平台为 PS4/Xbox One，预定于 2014 年 1 月 28 日在北美上市，欧版 1 月 31 日发售。

《古墓丽影 终极版》是由 United Front Games 与 Nixxes 共同制作，在本世代版本的基础上，根据次世代主机的性能进行重制。本作不止是提高了解析度，而是会使用新技术进行改造重制，“达到我们一直想要实现的素质”。本作会有 1080p 原生解析度，采用 TressFX 毛发渲染技术，劳拉的建模也是面向次世代主机重新制作的。



《古墓丽影 终极版》除了画面提升外，还包含了 8 张 DLC 多人模式地图、6 种 DLC 多人模式武器、4 种 DLC 多人模式角色、以及劳拉的 6 套服装。另外还收录了 Dark Horse 公司制作的数字漫画版《古墓丽影 起源》，以及 Brady Games 的数字画册《古墓丽影 生存艺术》。另外还有纪录片“古墓丽影的最后时刻”。

本作的 Xbox One 版本还可以利用 Kinect 来更换武器和配件，以及用于进行菜单操作。可以用手势来旋转调查找到的遗物。可以通过倾斜身体来切换视点。用 PS4 手柄时，使用火炬，手柄灯会变红和橙色，射击时会有闪光。PS4 版还支持用 PSV 远程游玩。

在我进入的每一个娱乐领域，我都坚定地认为首先要让消费者非常非常地高兴，然后总有办法从中赚到钱。而我们的很多对手都是先考虑怎么赚钱，然后才想提供什么内容。



Take-Two CEO Strauss Zelnick 表示，《GTA V》能卖掉 2900 万套，是因为他们一直信奉内容至上，不计成本地将产品做到极致，而不是像对手那样每一步都想着该怎么赚钱。

业界声音

Atlus将开发世嘉经典续作



Atlus 宣布 PS3/PSV 游戏《龙之皇冠》迄今出货量已超过 80 万套，《女神异闻录 Persona 4 黄金版》出货量也超过了 70 万套。这些出货量数字都包含了通过 PS Store 提供下载的数字版。Atlus 预计累计出货量将会进一步增长，目前两者的数字版正在日本打折促销。

由于世嘉已经收购了 Atlus 的母公司 Index Corporation，Atlus 的出色业绩让世嘉感到欣喜。世嘉方面表示，今后 Atlus 将可以使用世嘉已经沉寂的经典游戏品牌，比如《樱大战》、《永恒的阿卡迪亚》、《战场的女武神》等游戏系列，这些游戏或许会由 Atlus 开发续作。

前两代主机的赢家都不是性能最强的，PS2 不是，Wii 也不是。



虽然 Wii U 处境不妙，但美国任天堂总裁雷吉仍然感到乐观，他认为今年末 Wii U 大作不少，仍然有“很大的机会”战胜对手。

业界声音

《符文工房》开发商破产

“《符文工房》系列”开发商 Neverland 于 11 月 29 日在官方网站上发布通告，正式宣告破产。

在官方新闻稿中，Neverland 表示由于近年来商业环境骤变，公司举步维艰，财务状况不断恶化。Neverland 已经努力筹资维持运作，可惜无法获得足够资金，只能宣告倒闭。Neverland 即将提交破产保护申请。

Neverland 公司创造了《符文工房》系列”，并一直由 MMV 负责发行。尽管《符文工房 4》是该系列销售速度最快的一作，但是仍然无法扭转 Neverland 的局面。关于今后“《符文工房》系列”是否将继续开发，目前 MMV 方面并未表态。



我不知道为什么岩田聪还不辞职。



著名业界分析家 Michael Pachter 日前在一个行业峰会上放出狠话，他认为 Wii U 的最终销量顶多只有 3000 万台，任天堂表现这么差，社长岩田聡早就该下台了。他还预测本轮主机大战的最终赢家将会是 PS4。

业界声音

微软次世代操作系统代号源自《光环》



据国外媒体报道，微软正计划推出下一波操作系统产品，代号为“Threshold”，预计从 2015 年春季起上市。

据悉 Threshold 将对微软的三大操作系统平台进行更新，分别是：Xbox One、Window 和 Windows Phone。该系统将会促进三大平台的内容共通，今后三大平台将实现统一的应用卖场。微软计划统一三大平台的开发工具组。

“Threshold”这个代号名来自“《光环》系列”，是一代中“光环”所环绕的星球的名字。以此为名，也在一定程度上说明微软对游戏业务的重视。

社交游戏还会火一年，然后消费者将转向次世代主机。



尽管社交游戏如火如荼，Square Enix 的野村哲也认为一年后市场热点会转回到家用机。他还表示自己最期待的游戏是《泰坦天降》。

业界声音

3DS王道RPG《第二勇气》正式公布



备受好评的3DS传统JRPG《勇气原点》终于正式迎来续作，《第二勇气》（Bravely Second）对应平台为3DS，发售时间未定。

本作发生在前作相同的游戏世界，故事开始于光之战士拯救世界的几年后。魔法学园都市伊斯坦塔尔是由宰相提议建立的魔法交流学习之地，此时魔法学盛行，那里聚集了来自世界各地的学者与学生。在教授们的努力下，建立了新的魔法体系。

目前新公布的角色有自称"来自月亮的恶魔克星"Magnolia Arch，这个天不怕地不怕的家伙在意想不到的时间出现在意想不到的地点，据说她是月之国最后的幸存者。她性格古怪，又有点浪漫主义，不过她的战斗力很强大，曾经拯救了Tiz Oria。







Telltale开发《权力的游戏》及《边境之地》新作

《行尸走肉》游戏系列开发商Telltale，已经确认目前正在开发游戏版的《权力的游戏》，本作根据电视剧版改编，预订于2014年发售。Telltale表示，本作的总体风格与他们过去的作品一样，将会收录几场大战役，"你将可以挥剑战斗"，但并非其他游戏中那种强调战斗的动作场面。由于是根据电视剧版改编，制作人Kevin Bruner被问到会不会像电视剧版一样有很多性爱场面，他的回答是："电视剧里有性场面吗？"

除了《权力的游戏》之外，Telltale在VGX期间还公布了另一款游戏——与Gearbox Software合作开发的《边境之地传说》（Tales from the Borderlands），预定于2014年发售，也是Telltale擅长的章节式冒险游戏。本作会使用"《边境之地》系列"的素材制作，增加了新角色以及全新的故事。



日本年度PS大奖《GTA V》意外夺魁

12月4日，SCEJA宣布每年一度的"PlayStation Awards 2013"颁奖礼圆满结束。自1994年起，SCE每年都会举办PS大奖，以表彰在日本销量出众的游戏。迄今为止获奖作品已超过270款。

按照往年的规则，获得白金奖的是当年度在日本销量100万套的游戏，超过50万套销量则颁发黄金奖。另外还有日本及亚洲地区投票选出的前10名作品给予"玩家最爱大奖"。今年还增设了以作品的创新度、受欢迎程度、影响力及表现为评审准则的"特别奖"。白金奖会得到SCEJA提供的100万日元象征性奖金，黄金奖赠送50万日元奖金。

令人意外的是，由于过去一年时间里，日本本土的PS系大作匮乏，惟一一款获得白金奖的游戏竟然是《横行霸道V》。这是近20年历史上首次由非日本产游戏获得白金奖。不过根据日本相关市调机构的数据，《横行霸道V》在日本的销量并未突破100万套。之所以获得白金奖，是因为算上在亚洲其他国家和地区的销量之后突破了100万套，而如今SCEJ和SCE Asia已经合并，所以销量计算的范畴是整个亚洲地区。此外，根据SCE的相关说明，评选作品的销量还算上了PS Store的下载量。本次的计算区间是从2012年11月1日至2013年11月。



白金奖得主		
游戏名	对应平台	发行商
横行霸道V	PS3	Take-Two
黄金奖得主		
游戏名	对应平台	发行商
胜利十一人2013	PS3/PSP	Konami
无尽传说2	PS3	NBGI
COD 黑暗行动Ⅱ	PS3	Activision
如龙5 圆梦者	PS3	SEGA
潜龙谍影崛起 复仇	PS3	Konami
海贼无双2	PS3/PSV	NBGI
龙之皇冠	PS3/PSV	Index
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	PS3	NBGI
特别奖得主		
游戏名	对应平台	发行商
梦幻之星在线2	PSV	SEGA
Cytus Lambda	PS Mobile	Rayark Inc.
最终幻想XⅣ 重生之境	PS3	Square Enix
玩家最爱大奖		
游戏名	对应平台	发行商
女神异闻录 Persona 4 黄金版	PSV	Index
古墓丽影	PS3	Square Enix
暗魂献祭	PSV	SCE
最后生还者	PS3	SCE
讨鬼传	PSV/PSP	Tecmo Koei
龙之皇冠	PS3/PSV	Index
杀戮地带 雇佣兵	PSV	SCE
横行霸道V	PS3	Take-Two
英雄传说 闪之轨迹	PS3/PSV	Falcom
超凡 双生	PS3	SCE

进击最前线

“《海王星》系列”的制作小组今年推出游戏的速度还挺快的，短短半年内不仅推出了一款偶像育成的作品和第一代的重制，还有一部《妖圣剑士 F》，不过其中两部新作的素质都不堪入目。这次公开的《超女神信仰》人设等卖相看上去还挺不错，但是实际上会不会又是一个地雷呢，这个问题恐怕只有玩到游戏才知道了。

栏目主持 宇宙人





超女神信仰 激神黑之心

超女神信仰ノワール　激神ブラックハート

●简介

去年 Compile Heart 官网上曾进行了一次“《海王星》系列”的人气投票，结果代表 PS3 拟人化的**ノワール**战翻了女主角登上了人气第一位。于是作为“奖励”就有了这款以**ノワール**当主角的外传新作了。不过，游戏实际玩法的情报还是到了最近才公开。本作除了**ノワール**担任主角之外，另外 4 位女神也会登场，还有一批新增的第三方厂商拟人化角色，已知的参战角色已经有 9 位。跟正传传统的角色扮演类型不同，本作将采用战棋类游戏系统，角色会变成可爱的的二头身建模，敌我双方角色的外形都相当可爱，发动必杀技或者特殊技能的时候还会有相当华丽的演出。

【文：宇宙人】



●机　种：PSV
●类　型：策略角色扮演
●发行商：Compile Heart
●发售日：预定 2014 年 5 月 29 日

●亮点细数
游戏业界拟人化
萌
恶搞

出包王女 Darkness 战斗狂欢

To LOVEる-とらぶる-ダークネス バトルエクスタシー

●简介

知名动漫作品《出包王女》宣布游戏化登陆 PSV，而且还是动作游戏！玩家将要扮演作品的男主角，打败怪物并就出女角色们。本作采用 2D 渲染的画面，在 3D 的场景中进行战斗。目前已知游戏过程分四个部分，第一部分是类似文字 AVG 的剧情部分；第二部分是 MY ROOM，也就是在据点中进行各种准备或者触发剧情；第三部分是战斗；而还有一部分是角色互动，玩家可以利用 PSV 的触摸屏和背触板跟女角色进行各种互动交流（你们都懂的）。游戏将于明年的 5 月 22 日发售，限定版售价 8980 日元。附送金色之暗的纸片以及特殊的 DLC 服装等。绅士们可以多关注一下了。

【文：宇宙人】

●机　种：PSV
●类　型：动作
●发行商：FuRyu
●发售日：预订 2014 年 5 月 22 日

●亮点细数
擦边球
利用触控功能的互动交流部分







胜利赛马8

Winning Post 8

●简介

Koei Tecmo 宣布赛马模拟类游戏《胜利赛马》系列”最新作登场，该系列从 1993 年初代发售以来至今已经第 8 作，本作将会是集系列之大成的作品。在骑马比赛部分，游戏的画面和环境音效进一步强化，追加了 80 年代、现代、未来等不同氛围的演出效果，临场感更强。这些效果恐怕会让一些中年人感到怀念吧。

游戏中玩家扮演的不仅仅是一名骑手，同时也是一个马场的管理人，除了参加比赛之外，还要选择优良品种的马繁殖出实力更优秀的马匹。此外，本作还首次加入了玩家的配偶和子女的角色，玩家在游戏中可以跟特定的女角色结婚生子，一起组建一个家庭，然后子女未来也会成为骑手。

【文：宇宙人】

●机　种：PS3、PSV
●类　型：模拟经营
●发行商：Koei Tecmo
●发售日：2014 年 3 月 27 日

●亮点细数

集系列大成制作
不同时代的环境模拟



企鹅的问题 爆胜轮盘决斗

ペンギンの问题+ 爆胜！ルーレットバトル！！

●简介

本作是由永井裕二的搞笑漫画《企鹅的问题》改编而来，原作从 2006 年开始在《月刊漫画 corocoro》上开始连载，内容是描述 5 年 1 班的小学生山田等人与同班的企鹅小学生木下贝克汉姆无厘头的爆笑日常生活。该作品至今曾改编过 4 款 NDS 游戏，由 Konami 发行。而本作是首次登陆 3DS 平台的作品，玩法融合了“双六”（扔骰子走格子）的元素。玩家可以用自创的角色参战，战斗的时候可以将角色卡放到战场上给敌人进行攻击，防御或发动必杀技，利用自己的卡组边战斗边走到终点。并且支持本地 4 人联机对战。

P.S 标题中的“爆胜”在日语中跟爆笑同音。

【文：宇宙人】

●机　种：3DS
●类　型：益智
●发行商：Alchemist
●发售日：预定 2014 年春

●亮点细数

搞怪爆笑
支持4人对战

第二勇气

ブレイブリーセカンド

本期最瞩目

●简介

本作是去年 10 月发售的《勇气原点》续作，故事紧接在前作的数年后。游戏目前公开了一名新角色，她自称从月球而来的魔王杀手，年龄不详，神出鬼没而且大胆无畏。由于“魔王”突然出现导致月之民只剩下她一个。与优雅的美貌相对的是飘忽不定的性格，纤细而豪爽。可以确认的一点是她的战斗能力非常出众。

另外，目前本作还公布了一个新的地点，名为魔法学园都市的地方。这里是大陆上新建成的学园都市，汇聚了来自世界各地的学生和学者，每天进行着各种学术交流，其中又以魔术的交流最为热烈，因而得名。一些跟旧魔法不同的新体系魔法也在这里，经大教授之手得到定义。



【文：宇宙人】

●机　种：3DS
●类　型：角色扮演
●发行商：Square Enix
●发售日：未定

●亮点细数

王道硬派的角色扮演游戏
佳作的延续



文 清国清城 编 稀饭 美编 anubis

热点追踪

NEWS REVIEW

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

PlayStation Home 五周年：从梦想到鸡肋

PS4将进一步推动家用机游戏的社交化 但这一切与Home无关

惨淡的生日

不知不觉，PlayStation Home迎来了自己的5岁生日。但是随着PS4的到来，Home并没有迎来转机，或许它即将寿终正寝。很多PS3玩家可能都尝试过Home，但是几乎不大可能在这个虚拟世界里花太多时间。2008年末，被索尼报以厚望的Home终于上线，玩家们在巨大的宣传攻势下蜂拥而至，却失望地发现这个3D的社交网络相当无趣，结果大家都回去玩自己的《小小大星球》了。

很多玩家再也没有回到Home的世界。对他们来说，Home只不过是一个毫无存在感的XMB图标。

从Hub到Home

曾几何时，Home是让整个游戏业界兴奋的概念。当时的SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森在2007年3月的游戏开发者大会上公布了Home，演示了这种虚拟空间与游戏、社交和媒体功能的结合，所有在场者们的激情都被点燃了。玩家可以在自己的虚拟公寓里，通过高级音响和电视机分享自己的音乐和视频；有一个荣誉陈列馆可以展示自己获得的3D奖杯；还可以从这个虚拟世界直接进入到想玩的游戏中……

在索尼内部，Home计划其实由来已久。在索尼不乏具有超前意识的梦想家，在社交网络出现之前，他们就构想了在游戏机上构建的虚拟世界型社交网络。2000年初，SCE伦敦工作室在开发《大逃亡 黑色星期一》时，提出了Home的初步构想。当时PS2还没有在欧洲上市，PS2的网络计划尚未对外公布。SCE伦敦工作室想到了一个“冒险者酒吧”的概念。PS Home全球高级总监Peter Edward说：“当时的构想是玩家将会走到一个酒吧里，那是一个典型的伦敦东区酒吧，在那里会碰到其他准备开始玩游戏的其他玩家，大家一起决定去展开怎样的冒险，然后一起进入到相应的游戏中。”

虽然这个项目没有实现，但是其中的构想是很多高层都非常认可的。于是在不久之后，“Hub”计划启动了，这就是Home之前的项目代号。

菲尔·哈里森就是从那时开始参与该计划的，在他的主导下，Hub从一个类似于游戏大厅的概念进化到虚拟世界，变成一个投入重金打造的巨大项目。多名了解内情的人士透露，当时哈里森已经将初生的Home视为自己的“亲儿子项目”，投入几百万英镑眼睛都不眨一下，根本没有论证其在商业上是否可行。

Peter Edward说：“有高层的支持，这个项目当然很容易推进。当时它被认为是一个对PlayStation有益的项目，所以其商业层面，至少就那个时代来说，就变得不那么重要了。它并不需要证明自己是否能盈利，它就像《光环》一样，被认为是一个能证明PS3独特优势的东西，用来展示PSN带来的独特体验。”

光头哈里森的离去

在2007年游戏开发者大会上正式公布时，Home已经成为SCE内部的一个优先大项目。SCE指派了Daniel Hill等人为PS Home设计商业模式。Hill说：“它完全是公司的技术派人士们主导的，公司的其他人根本不明白这玩意儿是什么，不知道他们在大马尔伯勒街究竟研发的是什么。所有人都以为它是一个类似于《第二人生》的东西，确实很容易令人进行这样的对比。但它在商业上并没有存在的理由。它没有任何营销预算，没有任何商业结构，所以就让我给它寻找存在的理由。没有人知道该怎么做，最后



■红牛在Home上进行了大规模宣传，还有以其为主题的飞行游戏。

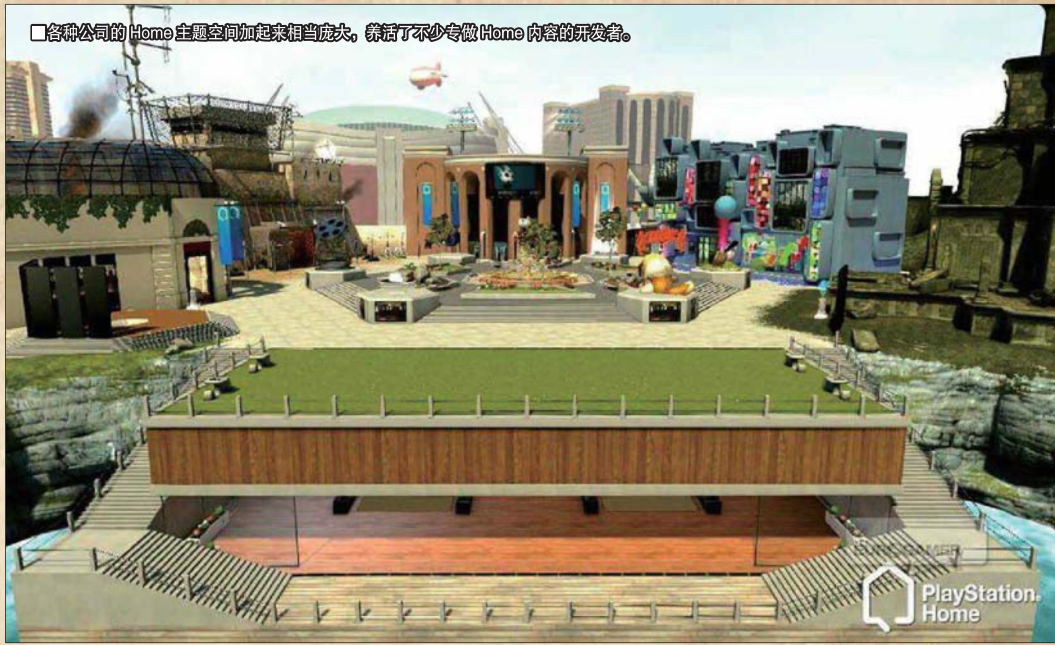
他们终于意识到一定要收回一些投资，那可是一笔巨大的投入。”

正是因为Hill等人的参与，哈里森才能在GDC2007上提出了Home的一些商业前景。发行商可以利用Home展示自己的游戏，开发者可以借Home实现一些新玩法。Home本身的盈利主要靠收费道具，在当时来说这是相当大胆的提议，毕竟F2P当时在电视游戏业里基本不存在。

GDC之后，Home开发团队辛苦奋战了几个月，还是赶不上初定的2007年秋季上市时间。随后平井一夫宣布Home将延期到2008年春季上市。但是刚刚入春，就传出噩耗——菲尔·哈里森辞职了。

哈里森的离去是Home的转折点，这个曾被捧上神坛的项目一下子变成了弃婴。SCE其他管理层不知道该如何处置Home。与此同时，根据财务审计结果，SCE此财年总计亏损一千多亿日元。不断高额投入，却看不到回报的Home变成了一个资金黑洞。突然之间，止损成为SCE集团的头等大事。在进行项目审核时，盈利能力被放在第一位。Home也不再是一个技术项目，而是成为商业项目了。但谁都知道Home没那么容易盈利，于是它变成了瘟神，人人避之唯恐不及。Hill说：“高层们都下意识地保持与这个东西（Home）之间的距离。就连PSN部门都抽身事外。”

失去了菲尔·哈里森之后，Home项目需要一个有能力的强势人物将其继续推进下去，需要其将各个技术与市场团队联合起来共同发展Home平台。被选择但此重任的是Oscar Clark，他在2008至2011年期间担任“Home架构师”。此时Home已经比原定上市时间晚了6个月，2008年春天很快就要到了。Clark上台后的第一件事就是评估当前的项目状态，他回忆说：“当时他们就要上市了，但是我认为他们做出来的那个不叫产品。他们只有一些基础的、零碎的东西，根本行不通。”



□各种公司的Home主题空间加起来相当庞大，养活了不少专做Home内容的开发者。

死亡倒计时?

平井一夫又发表了一个声明，Home再次延期了。这次是延期到2008年秋。之后几个月，Oscar Clark、Peter Edward和Home平台组埋头苦干。与此同时，商务人员开始邀请第三方游戏发行商和其他品牌进驻。Daniel Hill最关注的是品牌合作伙伴，与红牛的合作是他们最早的战果之一。Hill说：“我们向红牛展示了Home，以及今后玩家与品牌之间的互动。他们非常干脆，马上就拿出一大笔钱和资源帮助我们建造了红牛岛，并且制定了未来两三年的内容更新计划。”Hill并未透露合作的金额有多少，但他说这次合作以及后来很多类似的合作都是“数百万美元的内容交易”。

非游戏品牌希望借助Home吸引年轻消费人群，反倒是游戏发行商们对Home兴致寥寥，他们认为将营销费用花在Home上不值，还不如在电视广告上多砸点钱。


□Home负责人Peter Edward说，Home的转化率比Facebook或手机游戏高的多，也就是说Home用户比其他社交平台更愿意付费。



□《哈利波特》也是Home的宣传重点之一，不过同样响应者寥寥。

Home的用户体验令人失望，参与的发行商太少，很多功能也都没实现。由于版权没谈拢，媒体分享功能无影无踪。从Home内部直接进入游戏的功能也受到了技术限制。之于可以陈列3D奖杯的陈列室更是无处可寻。

Oscar Clark说：“对于任何想要做平台的人来说，都需要很长的学习过程。开发者，特别是第一方开发者，当他们手头上有活儿时，会很讨厌参与你的东西。奖杯室就是一个很好的例子，因为游戏开发者要让他们的美工（他们通常已经忙得不可开交）特别为Home制作每一个奖杯的3D模型。”

“我们想错了。我们还以为这个东西这么吸引人，所有人都会想做的。而事实是其他人忙得很。就算他们觉得这主意不错，也没空去做。这就是做不了奖杯室的原因。”

Home让关注的人感到失望，不关注的人感到困惑。Dan Hill说，确实很难让人们明白索尼想要把Home做成什么。玩家只知道这是一个用户体验极不友好的3D虚拟空间，几乎没有娱乐性可言。惟一从Home平台中获益的，可能只有它的内容创造者，它养活了不少的独立开发者。位于英国汉普郡的nDreams公司，就是专门为各种厂商制作Home内容的，他们每年从中获得数百万美元的收入。该公司CEO Patrick O'Luanaigh说他们是“Home上最大的全球发行商”。

之于索尼，恐怕在Home上面损失的钱相当可观。Hill说：“我们通过道具交易和商务拓展以及合作获得了一些收益，但是在其背后花掉的开发成本是大家都不愿提及的难言之隐。”

Peter Edward负责Home的全球发展方向，以及其盈亏控制。Edward说，就目前而言，Home还算是盈利的，但是将整个Home计划前后的投入算进去，就是亏本的了。该项目的前期投入太大。Oscar Clark和Daniel Hill都认为Home将不会在PS4时代继续存活。Hill说：“我认为它可能在PS3上还能活一段时间，但最终会在两三年后日薄西山。”

《杀戮地带 暗影坠落》技术探秘

它可能是PS4时代游戏开发技术革命的开始

革新烟火

对于普通玩家来说，次世代主机的意义在于更好的画面。而在游戏开发者看来，次世代主机的最大意义是释放了他们身上的枷锁，让他们能更自由地进行创作。作为当前画面最好的次世代游戏之一，《杀戮地带 暗影坠落》完全改变了以往所熟悉的开发流程，采用更强大的工具，降低了游戏策划对程序员的依赖。就拿音效设计来说，过去要由音效工程师来做波形文件，再由程序员将其放到游戏里，然后将一切联系起来。而现在音效工程师可以在一个工具里直接完成全过程。本作的音效有非常明显的进化，玩家开枪的声音会根据当前的周围环境而产生变化，就像在现实世界中一样。

自动化研发流程

至于程序员，现在他们的工作是为游戏策划人员开发工具，而不是帮他们实现具体的游戏策划方案。虽然策划仍然无法完全脱离对程序的依靠，但是已经能够更加独立地对他们的游戏创意进行实验，而不是每做一步都要找程序员来实现，大大加快了效率，也减少了程序员浪费无谓的时间。

《杀戮地带 暗影坠落》所用的全新音效技术也得益于开发环境的进化。在本作的游戏场景中，各种物体都被标记了相应的材质属性，比如墙壁、岩石、木材等，就像在现实中一样，在不同材质物体的环境中，开枪时听到的声音是不同的。本作使用了一种叫做 MADDER 的系统，全称是“材质决定型及早反射”。枪声产生的声波会在场景的各物体之间反弹，叠加成为玩家听到的声音，与现实的声音原理相同。

MADDER 音效系统可以说实现了所谓的“程序生成”，也就是说游戏中的很多素材不再需要人工手动制作，而是可以由程序计算得出。这有赖于 PS4 强大的 CPU 运算能力。游戏的很多人物动作也实现了程序生成。可以说，《杀戮地带 暗影坠落》在游戏开发领域而言是一场“看不见的革命”。因为可以做到程序生成，开发者能够实现更多样化的人物相貌与动作。

本作高级技术美术师 Daniele Antinolfi 说：“我们做了一个基本骨架，在那上面加一个程序生成的骨架。然后我们就能做到所谓的 PD——即位置动态。我们现在写的基本上就是这种格式。你可以将程序生成的骨骼视为人物身上的铠甲，我们就可以在那上边加东西，比如在关节上加点东西，就能做出不同的动作。这样我们可以高效率地做出更多、更可信的角色，毕竟程序生成的东西是很快很容易的。”

简单的说，通过本作全新的技术与流程，Guerrilla 不需要再为每个人物单独制作一套动作，只要在一套基本人物动作上面增加一层代码，就可以变成各异的人物动作。这增加的一层代码是在游戏中即时演算的。此外位置动态系统能够实现近距离的衣物模拟，以及其他细节的模拟，对于游戏进行时的动态受力情况做出真实的反应。



▲《杀戮地带 暗影坠落》的环绕立体声系统与 DICE 所用的环绕立体声技术有很多相似之处，不过 MADDER 技术是属于其独创。

据本作技术总监 Michiel van der Leeuw 介绍，本作的人物有 2500 多个动作，每个人都有自己的一套动作是不现实的。必须要借助程序自动生成。

细节四倍提升

SCE 的第一方王牌工作室总是在不断开拓最新技术前沿，在 PS4 规格还没定下来的时候，Guerrilla 先在 PC 上开发，实际上《杀戮地带》引擎也有一个 PC 版。随着 PS4 研发的逐渐深入，暂行开发中的 PC 版相比之下明显速度慢得多。从首次对外公布之日起，《暗影坠落》就被认为是一款真正展现次世代风采的游戏。它的画面进化不止是多边形数量的增加，材质与光影也非常重要。

从很大程度上说，光影是由场景中所用的物体材料决定的。其原理与 MADDER 音效系统相同，光线就像声波一样，在各物体表面反射，物体表面不同的粗糙程度，会造成不同的反射与散射状态，从而产生不同的反光效果，就跟现实世界一样。所以创造这些物体材质的过程，与过去美工们的工作完全不同。

Michiel van der Leeuw 说：“从《毁灭战士》一代开始，所有人都是将阴影贴到材质表面上。而在次世代主机上，人们将渐渐不再使用这种方法。现在大家都要开始学如何绘制不同的粗糙度，以及反射率，还有凹凸程度以及镜面亮度。你要考虑材质的原始状态，你要摈弃自己的偏好，做更多分析。有很多需要培训的地方。”

由于游戏中的所有材质都要考虑到与光影系统的匹配，工作量相当大。Guerrilla 在《暗影坠落》中建造了巨大的关卡，再将其分割为不同的场景，让所有场景设计师能够同时进行关卡制作。在 PS3 上，一个场景（Guerrilla 称之为区域）由最多七八千个模块组成，而 PS4 的同等区域由 2.6 万个模块组成。过去根据物体距离镜头的距离，只设置了两个 LOD（细节度）等级，而现在增加到 7 个。

“把关卡做得更精美变得容易许多。我们可以专注于如何能实现更多的多边形……你可以看看一平方米区域里的美术细节，大概比《杀戮地带 3》多 4 倍。”

材质就位后，就要决定光线如何与这些不同的属性互动，以及其如何影响场景的制作。《暗影坠落》的系统非常依赖逼真的实时光影，将预先计算的反射方式与实时光线反射相结合。真实而又华丽的光影可能是玩家初见《暗影坠落》时最明显的感受，这也要归功于本作使用的 2.5D 光线追踪法。基于材质的光影系统正迅速成为次世代主机的标准，而《暗影坠落》让我们初窥该技术的魅力。

技术新边界

最近，Nvidia 公布了一个技术 DEMO，展示了完全实时的全局光照，这种精确算法模型早就被认为是游戏内光影技术的未来。但是这种完全通过计算产生的光影环境，意味着开发者将在很大程度上

失去对游戏画面感觉的控制权，而有时候手动调整光影环境是有必要的。Guerrilla 所用的预计算处理方式，需要对场景的光源环境进行大量的处理，才能将最终素材做到游戏里。Leeuw 说："为此我们将整个公司变成了一个巨大的渲染运算集群，大家下班的时候，就会被问要不要加入渲染组，如果不回应的话，他的电脑就默认参与到渲染运算中。那么到了晚上，整个公司就变成了一个渲染运算集群，我们还有三个人负责手动处理。质量是最重要的，也就是游戏里的氛围。"

最新的抗锯齿技术也为《暗影坠落》带来了更自然的画面感觉。在今年 2 月游戏刚公布时，其使用的只是较常见的 FXAA 抗锯齿技术，后来 Guerrilla 表示将采用 SCE 高级技术组研发的 TMAA 技术，最后它采用了进一步增强的 TSSAA 技术，即"适时超级采样抗锯齿"。

GPU 运算被认为是将为 PS4 带来长远优势的重要领域，Guerrilla 也在这方面进行了深入的探索。《暗影坠落》的颜色校正和"力场"都是由图像内核处理的。"力场"是一个看不见摸不着，却能大大提升画面真实感的要素。比如在一个人物的脚上放一个力场，当他走进草丛的时候，就会对草产生作用力。爆炸效果也应用了力场，投掷手榴弹后，眨眼的工夫就会产生力场。发射火箭弹也会产生力场。游戏中每一帧都会对作用力进行模拟运算，所以画面中的一切都可以使用到，从树木到人物身上的披风，这些细节往往能带来强烈的真实感。

这一切都有赖于将巨大的运算量部分转移给 GPU。Guerrilla 表示，还有大量的应用可以深入挖掘，目前所用的仅仅是皮毛，PS4 还有大量的潜力可挖。"我们还有很长的路要走。PS4 非常容易开发游戏，我觉得我们已经做得很好了，但是相信下一款游戏会好得多，因为我们总是在不断推进技术。"Guerrilla 的制作人 Michal Valient 说。

《铁拳 革命》：NBGI免费游戏探路者

原田胜弘正在带领NBGI探索一条家用机F2P革命之路

NBGI 的 F2P 战略正在家用机上全面深化推进中。作为其中的重点之作，《铁拳 革命》于今年 6 月登陆 PS3。游戏最初只有 8 名角色可选，每玩一局需要使用一个虚拟游戏币，单人游戏每小时、在线游戏每半小时自动再生一个虚拟币。用光虚拟币后就要付费购买。

"《铁拳》系列"负责人原田胜弘是目前NBGI的F2P战略领头人之一，他表示，《铁拳 革命》的这种收费模式不代表现在，也不代表未来，而是回归 NAMCO 的过去：街机！"街机游戏的费用很低，100 日元就可以尝试一款游戏，或者游戏里的一个特定角色。所以这就是我们吸引新玩家尝试《铁拳》的方法，他们不需要花 60 美元尝试一款游戏。"

NBGI 的首次 F2P 尝试是从 2012年6月开始。在一次董事会议上，有人提出"《高达》系列"应该尝试正在业内风生水起的 F2P 盈利模式。于是就出现了《机动战士高达 战斗行动》，这款 6 对 6 的机甲战斗游戏在短短几个月内营收超过 7 亿日元。由于它的成功，NBGI 决定将其主要游戏系列全线推向 F2P 领域。随后 NBGI 陆续公布了《灵魂能力 失落之剑》、《山脊赛车 漂移圣地》、《皇牌空战 无限》等游戏，对应平台全都是 PS3。

"一年多之前，我们开始做这个 F2P 系列游戏计划时，只有索尼这一家平台商表示支持。"原田胜弘说。"我们尽快推出了《铁拳》，因为我们想摸索经验，想知道玩家的反应。"

作为 NBGI 的旗舰系列，《铁拳》全球销量已超过 4400 万套。《铁拳 革命》几乎没有做什么宣传，从 6 月发布至今，已有超过 200 万次下载。原田胜弘并未透露付费玩家数量，但他透露付费率在 10% 以下。"虚拟游戏币比街机便宜得多，但我们发现使用信用卡购买游戏币是很多玩家懒得去购买的原因之一，我希望 PSN 有一种所有游戏通用的虚拟货币。"

按照过去零售游戏的经营模式，游戏发售前几日就是大量资金回笼的关键时间点。而 F2P 靠的是长期收入，当然也有可能颗粒无收。降低风险的方法是降低先期研发投入，再根据市场反响不断进行内容更新。《铁拳 革命》首先制作了故事模式，初上市时较接近于街机版。为了激励玩家多玩，游戏中设计了一个升级系统，玩的时间越多，人物的能力数值就会逐渐提高。不过在非排位赛中可以关闭此功能，而事实上根据统计有一半以上的人关闭了此功能，表示他们对此毫不在乎。

《铁拳 革命》的营收可能不是太高，但是作为一个实验性质的作品，它对 NBGI 十分重要。原田胜弘的团队一直在密切关注《铁拳 革命》的发展趋势，从中总结经验，将其应用于《皇牌空战》、《灵魂能力》、《山脊赛车》等新作。这些游戏都有自己的收费系统。在《山脊赛车 漂移圣地》中，汽车撞毁将导致比赛结束，需要付费维修。《灵魂能力 失落之剑》干脆取消了多人模式。

如果没有加大宣传投放力度，这些游戏的下载量预计都无法达到《铁拳 革命》的程度。另外，原田胜弘透露，欧洲是"《铁拳》系列"最大的市场，4400 万套销量有一半都是在欧洲卖掉的。但是《铁拳 革命》在欧洲的发展速度却比其他地方慢，这表明核心玩家对 F2P 是有抵触情绪的。尽管如此，原田胜弘认为要为这个长寿的游戏系列吸引新玩家，F2P 模式已经被证明是可靠的。

"1000个尝试F2P游戏的人当中，我认为总会有几个变成忠诚用户。"原田胜弘说，"这就是我们进行摸索的理由——我们需要引进新血液。"



■在格斗游戏中引入类似 RPG 的元素的确令人称奇，不过因为事关到平衡性，这一系统还是引起了争议。



■原田能否帮助 NBGI 在风卷日本的 F2P 风潮中找到属于自己的道路，还要看众多 F2P 游戏的日后发展而定。

新闻资讯 排行榜

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

2013年11月25日～12月1日

1	3DS	NEW	初音未来 未来计划 2 初音ミク Project mirai 2	■2013 年 11 月 28 日发售 ■SEGA ■音乐	本周 累计	88708 套 88708 套
2	3DS	↑	口袋妖怪 X・Y ポケットモンスター X / Y	■2013 年 10 月 12 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	本周 累计	86391 套 3089129 套
3	PS3	↓	闪电归来 最终幻想Ⅹ Ⅲ Lightning Returns:Final Fantasy Ⅹ Ⅲ	■2013 年 11 月 21 日发售 ■Square Enix ■角色扮演	本周 累计	60073 套 337155 套
4	Wii U	↓	超级马里奥 3D 世界 スーパーマリオ 3D ワールド	■2013 年 11 月 21 日发售 ■Nintendo ■平台动作	本周 累计	39812 套 139400 套
5	PS3	NEW	真・三国无双 7 猛将传 真・三国无双 7 猛将传	■2013 年 11 月 28 日发售 ■Koei Tecmo ■动作	本周 累计	35472 套 35472 套
6	PS3	NEW	刺客信条Ⅳ 黑旗 Assassin's Creed IV: Black Flag	■2013 年 11 月 28 日发售 ■Ubisoft ■动作	本周 累计	35348 套 35348 套
7	PS3	→	世界足球 胜利 11 人 2014 ワールドサッカーウイニングイレブン 2014	■2013 年 11 月 14 日发售 ■Konami ■体育	本周 累计	25166 套 212844 套
8	3DS	↓	海贼王 无尽世界 红 ワンピースアンリミテッドワールド レッド	■2013 年 11 月 21 日发售 ■NBGI ■动作	本周 累计	24623 套 108228 套
9	PS3	NEW	超级机器人大战 OG 无限战斗 スーパーロボット大战 OG INFINITE BATTLE	■2013 年 11 月 28 日发售 ■NBGI ■动作	本周 累计	22833 套 22833 套
10	3DS	↓	怪物猎人 4 モンスターハンター4	■2013 年 9 月 14 日发售 ■Capcom ■动作	本周 累计	21969 套 2981758 套

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

2013年11月24日～11月30日

1	X360	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision ■2013 年 11 月 5 日发售 ■主视角射击■上周排位：2	本周 累计	402013 套 3118308 套
2	Wii	跳舞吧 2014 Just Dance 2014	■Ubisoft ■2013 年 10 月 8 日发售 ■音乐■上周排位：21	本周 累计	350177 套 577325 套
3	X360	横行霸道Ⅴ Grand Theft Auto V	■Rockstar Games ■2013 年 9 月 17 日发售 ■动作冒险■上周排位：11	本周 累计	289762 套 6672704 套
4	PS3	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision ■2013 年 11 月 5 日发售 ■主视角射击■上周排位：8	本周 累计	266202 套 2043321 套
5	3DS	塞尔达传说 众神的三角力量 2 The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	■Nintendo ■2013 年 11 月 22 日发售 ■动作■上周排位：3	本周 累计	223013 套 517564 套
6	PS3	横行霸道Ⅴ Grand Theft Auto V	■Rockstar Games ■2013 年 9 月 17 日发售 ■动作冒险■上周排位：14	本周 累计	215446 套 4836125 套
7	3DS	口袋妖怪 X・Y Pokemon X/Y	■Nintendo ■2013 年 10 月 12 日发售 ■角色扮演■上周排位：12	本周 累计	194658 套 2748673 套
8	XOne	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision ■2013 年 11 月 22 日发售 ■主视角射击■上周排位：1	本周 累计	180433 套 675656 套
9	PS3	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 Batman: Arkham Origins	■Warner Bros. ■2013 年 10 月 25 日发售 ■动作■上周排位：58	本周 累计	167766 套 575932 套
10	X360	BATTLEFIELD 4 Battlefield 4	■EA ■2013 年 10 月 29 日发售 ■主视角射击■上周排位：24	本周 累计	162475 套 1055937 套

系列作销量对比（日本）



《真・三国无双》系列

PS3 真・三国无双5 2007年11月11日发售

首周 186247 套

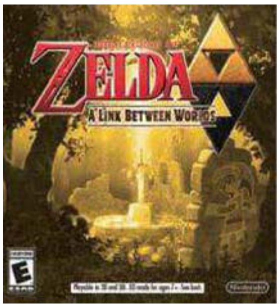
PS3 真・三国无双6 2011年3月10日发售

首周 262324 套 增幅 ↑ 41%

PS3 真・三国无双7 猛将传 2013年11月28日发售

首周 35472 套 降幅 ↓ 86%

系列作销量对比（美国）



《塞尔达传说》系列

3DS 塞尔达传说 时之笛 2011年6月19日发售

首周 155707 套

Wii U 塞尔达传说 风之杖 高清版 2013年9月20日发售

首周 128371 套 降幅 ↓ 18%

3DS 塞尔达传说 众神的三角力量2 2013年11月22日发售

首周 294551 套 增幅 ↑ 129%

劲作销量走势（日本）



怪物猎人 4

首周 1778558 套

发售周	销量（套）	总销量（套）
2	462 995	2 241 553
3	220 256	2 461 809
4	149 299	2 611 108
5	110 574	2 721 682
6	102 697	2 824 379
7	65 875	2 890 254

劲作销量走势（美国）



横行霸道Ⅴ

首周 4069351 套

发售周	销量（套）	总销量（套）
2	796 673	4 866 024
3	421 275	5 287 299
4	305 654	5 592 953
5	223 929	5 816 882
6	165 692	5 982 574
7	135 290	6 117 864

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

2013年11月23日～11月30日

名次	机种	游戏	厂商/发售日	类型/已发售时间	本周	累计
1	X360	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision■2013 年 11 月 5 日发售	■主视角射击■已发售时间：4 周	609841 套	5289846 套
2	PS3	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision■2013 年 11 月 5 日发售	■主视角射击■已发售时间：4 周	529328 套	4953066 套
3	Wii	跳舞吧 2014 Just Dance 2014	■Ubisoft■2013 年 10 月 1 日发售	■音乐■已发售时间：9 周	494477 套	997002 套
4	X360	横行霸道Ⅴ Grand Theft Auto V	■Rockstar Games■2013 年 9 月 17 日发售	■动作冒险■已发售时间：11 周	417507 套	12178583 套
5	PS3	横行霸道Ⅴ Grand Theft Auto V	■Rockstar Games■2013 年 9 月 17 日发售	■动作冒险■已发售时间：11 周	401983 套	14579623 套
6	3DS	口袋妖怪 X・Y Pokemon X/Y	■Nintendo■2013 年 10 月 12 日发售	■角色扮演■已发售时间：8 周	399483 套	7647594 套
7	PS4	FIFA14 FIFA14	■EA Sports■2013 年 11 月 15 日发售	■体育■已发售时间：3 周	358154 套	465046 套
8	PS4	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision■2013 年 11 月 15 日发售	■主视角射击■已发售时间：3 周	357096 套	1082222 套
9	3DS	塞尔达传说 众神的三角力量 2 The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	■Nintendo■2013 年 11 月 22 日发售	■动作■已发售时间：2 周	326897 套	798224 套
10	Wii U	超级马里奥 3D 世界 Super Mario 3D World	■Nintendo■2013 年 11 月 21 日发售	■平台动作■已发售时间：2 周	325392 套	706722 套

销量总分析

本周日本游戏销量方面整体表现较为平静。11 月末发售的大作《闪电归来 最终幻想 XⅢ》和《超级马里奥 3D 世界》虽然徘徊在榜单的中段位置，但都出现了较大幅度的销量下滑，而本周的榜单则被粉丝向新作占据了不少席位。尤其是可爱卖萌的《初音未来 未来计划 2》，对轻度玩家的吸引力也不容小觑，以首周 8 万多套的成绩名列榜首。

接着来看看美国的游戏销量榜单。多平台的《COD 幽灵》和《GTA V》势头依旧强劲，而黑马《跳舞吧 2014》则趁着黑色星期五一跃跳到了第二位。塞尔达新作也突破了 50 万的累计销量，媒体评价更是一片叫好。

至于主机方面，新世代主机 PS4 在首战可谓占了先机，领先 58 万台的数字相当耀眼。但接下来直到明年初，才是全面的次世代大战，相信各位也已经摩拳擦掌，等待着港版主机的正式发售了吧。

日本游戏软件销量榜 SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月25日～12月1日	11月18日～11月24日	总销量
1	3DS	375 134套	346 394套	44 197 730套
2	PS3	294 240套	470 107套	64 525 794套
3	Wii U	115 472套	170 875套	2 385 876套
4	PSV	80 786套	80 378套	5 917 362套
5	PSP	41 897套	54 784套	76 212 237套
6	X360	9 096套	10 930套	12 401 342套
7	Wii	8 598套	6 990套	68 353 255套
8	NDS	1 769套	1 464套	175 050 252套

美国游戏软件销量榜 SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月24日～11月30日	11月16日～11月23日	总销量
1	X360	3 844 545套	1 669 707套	465 908 122套
2	PS3	2 790 485套	1 190 324套	294 291 508套
3	Wii	1 705 034套	726 596套	433 514 682套
4	3DS	1 203 025套	704 293套	34 771 583套
5	XOne	736 380套	1 885 427套	2 621 807套
6	NDS	726 500套	397 803套	336 702 696套
7	Wii U	690 017套	435 409套	6 567 783套
8	PS4	455 291套	382 367套	3 093 522套
9	PSV	170 796套	90 591套	5 307 304套

全球游戏软件销量榜 SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月24日～11月30日	11月16日～11月23日	总销量
1	X360	5 953 108套	3 234 026套	811 161 015套
2	PS3	5 649 499套	3 721 640套	734 133 099套
3	Wii	2 636 401套	1 363 101套	855 767 102套
4	3DS	2 364 423套	1 736 012套	108 416 896套
5	PS4	2 118 738套	439 503套	5 151 187套
6	Wii U	1 229 257套	841 203套	13 827 377套
7	NDS	1 219 299套	774 434套	769 286 177套
8	XOne	1 198 627套	3 246 484套	4 445 111套
9	PSV	410 441套	303 968套	16 826 405套

2013 日本主机总销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2013年1月1日

名次	机种	11月25日～12月1日	11月18日～11月24日	总销量
1	3DS LL	82 409台	63 709台	2 720 699台
2	Wii U	28 518台	21 002台	592 187台
3	3DS	25 964台	20 797台	1 332 427台
4	PSV	20 202台	21 044台	961 056台
5	PS3	13 311台	12 436台	746 652台
6	PSV TV	5 391台	7 868台	55 431台
7	PSP	4 232台	3 546台	408 292台
8	Wii	588台	457台	66 692台
9	X360	309台	342台	23 034台

全球家用主机总销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月24日～11月30日	11月16日～11月23日	总销量
1	3DS	1 257 806台	568 276台	39 542 548台
2	PS4	927 449台	99 756台	2 108 720台
3	X360	532 227台	132 077台	79 757 171台
4	PS3	520 749台	208 924台	80 905 966台
5	XOne	405 911台	1 118 065台	1 523 976台
6	Wii U	241 104台	107 157台	4 323 579台
7	Wii	170 713台	85 118台	100 592 550台
8	PSV	152 702台	94 291台	6 623 744台
9	PSP	62 943台	51 929台	80 353 456台

美国家用主机总销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月24日～11月30日	11月16日～11月23日	总销量
1	3DS	721 547台	156 394台	11 043 380台
2	X360	447 001台	79 039台	41 762 543台
3	PS3	321 090台	58 541台	25 590 586台
4	XOne	295 013台	640 997台	936 010台
5	PS4	165 311台	92 541台	1 250 979台
6	Wii U	156 632台	44 725台	1 727 014台
7	Wii	113 828台	38 570台	41 475 349台
8	PSV	71 904台	16 070台	1 595 034台
9	NDS	49 011台	9 550台	52 809 477台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼

真·三国无双7 猛将传



PS3/PSV

■真 · 三国无双7 猛将传
■Koei Tecmo
■动作
■2013年11月28日
■日版

23

[游戏简介] 新加入吕布传、5 名新角色、地方平定、战功目标等新要素，合集版更包括了前作的所有内容，可继承《357》的存档直接高起点游戏。本作系统和属性与《357》后期补丁一致，不少打法都需要重新适应。吕布作为本作的主角，将带领玩家上演一出假想中的历史逆袭。



7

零零碎碎的新要素不少，但除了吕布传的剧情还算不错外，其他的都比较一般。将星模式有了较大改动，自由模式加入战功的设定，看似新鲜，其实是迫使玩家更投入地刷刷刷，游戏乐趣不升反降。系统方面的几大变化也是褒贬不一。PSV 版同屏人数很少，要求却是一点儿没减，实在令人无语。

8

PSV 版丢帧和拖慢问题依旧严重，但游戏本身的可玩性较高。沿袭了原版优秀的战场设计，每一关的层次感很强。第二秘武和战功挑战需要一定技巧，奖杯方面相比原版也减少了对重复劳动量的要求。自由模式增加了战功评价系统，达成条件比较丰富，是不同于高难度过关的另一种乐趣。

8

本作新增的角色个性都十分突出，追加的吕布传让新角色们在剧情里得到充分的活跃，前作的各势力也有新的剧情动画。属性的性能调整与角色能力上限增加让本作的刷之路变得更加漫长。将星模式里给同伴武将追加了技能模式，虽说让战斗变得更加方便，但是提升技能等级又是一个刷的过程。

GT赛车6



PS3

■Gran Turismo 6
■SCE
■竞速
■2013年12月5日
■繁体中文版

热血推荐

25

[游戏简介] 著名真实模拟驾驶竞速游戏《GT 赛车》系列”的最新作，作为系列 15 周年的纪念作品，游戏采用了全新的引擎进行开发，画面表现相对前作进一步提升。本作在内容上大幅扩充，赛道总数多达 33 条，而且还有多达 1200 辆现实中实存的车辆可供玩家选择。



8

全新引擎打造的本作在画面上较前作有一定程度的提升，而手感方面与前作相比也有一定的改变，但目前看来物理引擎偶尔会出现“反物理”的小毛病。多达 1200 种车辆虽然不假，但日系的车辆就已经占去一大半，而且有大部分车辆是玩家基本不会去碰的，感觉形同虚设。生涯模式投入感十足，值得挑战。

9

游戏的手感一如既往优秀，许多细节有了更多的细微选项供玩家选择。新增的赛道和座驾确保了玩家能长时间沉浸其中。但遗憾的是，相对于前作，本作的进化幅度并不算大，画面和上一作区别很小，虽然车辆很多，但有大部分形同虚设。而一如糟糕的音效问题和车损破坏效果并没有太多的改善。

8

作为竞速游戏中的佼佼者，GT 赛车 6 依旧保持着相当高的水准。本作的车辆数和赛道数在系列作中也称得上数一数二，全新的引擎带来接近真实的手感，让玩家在驾驶的过程中有驾驶真车的感觉。但遗憾的是游戏的读盘时间和载入时间有些长，进化的幅度也比较小。

初音未来 未来计划 2



3DS

■初音ミク Project mirai 2
■SEGA
■音乐
■2013年11月28日
■日版

热血推荐

24

[游戏简介] “《初音未来 未来计划》系列”的最新作，游戏沿用了前作中三头身建模的可爱风格，不过在整体系统上进行了比较大的改革。本作在收录了前作中的 21 首曲目的基础上，增加了 26 首新曲，总曲目高达 47 首。此外游戏还收录了 SEGA 自家的噗呦噗呦小游戏。



8

相比前作，本作演奏模式上进行了大刀阔斧的改革，整体可玩性有了很大提升。不过游戏在很多地方借鉴了许多同类作品的概念，虽然最终成品显得比较完善，但同时也有些缺乏自身特色。游戏一共收录了 47 首曲目，不仅数量多而且选曲质量颇高，加上依然有 GUMI 这个非 V 家角色参与，可谓十分的厚道。

8

针对前作来说，本作在歌曲曲目的数量上非常良心，收录有 47 首曲目。无论是操作手感还是内容的丰富程度都有了质的飞跃。而依靠 3DS 的机能，也足以将萌萌的五短人初音表现出来。但遗憾的是，由于 3DS 的天生缺陷，在手感上始终有所欠缺，长时间游玩眼睛也很容易感觉不适。

8

本作的新曲数量比前作翻了一倍以上，其中有不少新的热门歌曲，对喜欢 V 家音乐的玩家来说极具吸引力，粘土人比例登场的 V 家成员非常可爱。游戏的系统有很大的变化，玩家可能要花点时间适应。前作令人诟病的丢帧现象也有很大程度的改善。额外收录的《噗呦噗呦》小游戏也非常有趣。



超级马里奥 3D世界



Wii U

■スーパーマリオ3Dワールド
■Nintendo
■平台动作
■2013年11月21日
■日版

黄金珍藏

27

[游戏简介] 本作是 3DS 平台的《超级马里奥 3D 乐园》的续作，玩家可以使用多达 4 名角色挑战全新的世界，游戏保留了传统“马里奥”的横版过关元素，同时融入了当下很流行的3D沙箱成分，玩家在关卡内自由探索时经常会有意想不到的发现。通关后还会出现 4 个难度较高的隐藏世界，并新增一名可用角色。



9

使用 GamePad 可以获得相当新奇的体验，玩家不仅仅是在控制马里奥等角色，甚至可以让自己也加入到游戏中去。在广阔的 3D 世界中冒险，丰富的场景变化、附有挑战元素的收集都足以让人一旦上手就欲罢不能。新增的猫咪换装萌点十足，照顾手残党的“白金狸猫”也得以保留。玩家甚至可以 4 人同时闯关。

9

本作新增的分身与大幅进化的变身系统都很出色，透明的水管也解开了困惑玩家多年的马里奥穿越水管之谜。本作的四个可操作角色分别都有着不同的动作特性，哪怕是在同一关卡进行冒险也不会感到腻烦。地图探险也保持了系列一直以来的优秀水准，部分地图的舞台设计也十分别出心裁。

9

初心者

本作新的变身依旧有趣，立体关卡设计巧妙，隐藏要素丰富，而各个角色的能力特点增加了重复游玩的价值，也使不同水平的玩家均可找到适合自己挑战的方式。如果邀上好友一起游玩，在多人模式中互相竞争，那么本作将会让你体验到更多的欢乐。不过多人游戏时角色经常会超出镜头，多少有点扫兴。

闪电十一人 GO 银河大爆炸 / 超新星



3DS

■イナズマイレブンGO ギャラクシービッグバン/スーパーノヴァ
■Level-5
■角色扮演
■2013年12月5日
■日版

23

[游戏简介] 本作是《闪电十一人 GO》系列”正统续作。这次的故事将赛场搬到了宇宙，原本一群根本不懂足球的门外汉在松风天马的带领下逐渐成长起来，在遭遇外星人的侵袭后，地球面临着前所未有的危机，为了解除这次危机，众人背负着拯救地球的重任与外星人展开激烈对决。



8

游戏对“特训”、“队员招募”等要素做出了一些改动，带来新鲜感的同时却并不会让老玩家感到突兀。流程比赛中插入的剧情和动画更加丰富，对插入时机的把握也更加成熟，新能力“野兽之力”的表现也值得称赞。不过必杀技的消耗设定也不太合理，部分必杀技的消耗很低，有点破坏平衡性。

8

本作与前作同样为双版本，不同版本之间有独占的敌人与能力。游戏新增了兽魂能力，发动后角色除了可以发动特殊“兽魂击”外，在带球过人的对决中也会有更华丽的表演。本作在动作处理上面还有待提高，在带球或抢球判断不明显，cut in 动画重复度高，队员 AI 设计上存在缺陷。

7

初心者

本作的舞台搬到了宇宙，而对方的球队自然也都是外星人。将足球与多种游戏类型混合的特色系统得到了继承，在比赛中选择技能的策略非常重要，而各种角色的究极必杀技也依旧充满魄力，甚至还有化身为猛兽的演出，在释放的过程中还可以进行截图。游玩的过程非常顺畅，上手后的体验也很独特。

超级机器人大战 OG 无限战斗



PS3

■スーパーロボット大战
OG INFINITE BATTLE
■NBGI
■动作
■2013年11月29日
■日版

17

[游戏简介] 虽然冠以“机战”之名，不过玩法是 3D 动作。玩家要控制机体在 3D 舞台上进行组队战，玩法类似于《高达 VS》系列”。出场机体全部来自于《机战 OG》系列”，不光是我方角色，就连 BOSS 机也可以选择。每方最多可以上 3 台机体，采用 COST 制以防止破坏平衡性。



6

可以说是画虎不成反类犬的典型。从界面设计到画面素质都给人浓浓的低成本感觉，游戏设计也是相当生硬，无论是远程射击还是近身格斗都无法让人感受到一点儿爽快感。机体的平衡性相差较大，AI 也令人喷饭。优点是可以使用的角色和机体不少，另外奖杯也比较简单。不向普通玩家推荐此作。

5

虽然本作冠以《超级机器人大战 OG》的前缀，但游戏的素质相当低下。界面和系统学足了同类游戏，收录的机体数量很多，在招式还原上有不少可圈可点之处。但游戏的打击感很差，机器建模相当简陋，而且平衡性也有大问题。除非是系列粉丝，否则不推荐玩家尝试。

6

作为一款动作游戏而言，本作场景简陋，机体建模粗糙，战斗运行帧数不足，机体动作僵硬，战斗节奏慢，攻击判定让人无语，不同难度间敌人 AI 变化过大，变更后较难上手。但作为一款粉丝向作品，游戏收录了大量人气机体，各机体必杀技还原度较高。另外，本作白金难度不高，值得系列粉丝一玩。

超级机器人大战 OG 黑暗禁狱

PSN

■2013年11月29日
■暂不单卖
■スーパーロボット大战OG ダークプリズン ■策略角色扮演
■NBGI

推荐度 7.0 /10



作为《超级机器人大战 OG 无限战斗》赠品出现的本作，是 2OG 的外传。游戏一共 27 关，流程不短，但出场角色和机体太少，打起来很不过瘾。关卡设计还不错，难度比 2OG 本篇要高，同时有较丰富的隐藏要素，让玩家也有值得研究的地方。新古兰森的 BGM 和战斗动画都是重制过的，算是一大亮点。

蝙蝠侠 阿克汉姆起源 DLC

PSN/XBLA

■2013年12月3日
■6.99美元
■Initiation ■动作
■WB Games

推荐度 8.0 /10



严格来说，其实这个 DLC 更类似于挑战地图包，不过因为加入了故事要素和玩家喜闻乐见的忍者元素，所以并不显得简陋，反而相当有趣。游戏提供的五张挑战地图无论是内容还是场景构造都非常有意思，但让作为敌人的忍者手持枪械看上去的确有些过于违和，是扣分点。



文 八重樱 美编 小瑟

11月24日，Atlus在视频网站niconico上举行了“《女神异闻录》系列”主题发表会，公布了数款新作，让苦等许久的玩家们如沐甘霖。虽然这数款新作中只有1款是正统续作，其他皆属外传性质的作品，但创新的玩法还是足以吊起玩家们的期待。下面就为大家详细介绍两款新作《女神异闻录Q 暗影迷宫》和《女神异闻录4 午夜热舞》，大量一手情报毫无保留全部奉上！

女神异闻录Q 暗影迷宫	Atlus		角色扮演
3DS	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス		日版
	2014年6月5日	本地1人	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄未定









P3×P4的超时空组合
VS 徘徊于迷宫中的暗影 <

《女神异闻录Q暗影迷宫》(以下简称《PQ》)的游戏风格类似于Atlus同社的另一招牌系列《世界树迷宫》。登场人物是由《P3》和《P4》两作中的主角组成，并且造型也全部都是重新绘制的4头身可爱Q版，这让习惯了正常比例角色的玩家们都不由得眼前一亮。战斗采用的是5人小队形式，玩家可以自由选择角色组成心仪的小队阵营，角色们在发动特有技能时还将出现招牌的特写效果，可说是极尽所能地满足粉丝们的需求。开始游戏后，玩家需要在《P3》或《P4》之间选择一方为主角，无论选择哪一边，经历的故事都是相同的，但部分剧情会因主角不同而发生改变。

超越时空的梦幻组合、人气角色的强强联手、扣人心弦的精彩剧情与目黑将司的经典配乐，所以不用担心，这仍然是粉丝们无比熟悉的《女神异闻录》！

故事简介

《P4》SIDE：在田舍町八十稻羽的八十神高校中流传着七个不思议事件，其中一项不思议事件说的是凡是听到钟塔最后一声钟声的人都会死。但正如所有校园怪谈一样，并没有学生把它当真，也从未真的发生过灵异事件。今天是八十神高中文化祭的最后一天，主角们的耳畔突然传来了钟声。伴随着最后一声钟声响起，主角们突然发现自己被传送到了一个类似于八十神高校的异世界中，在那里还有一座不祥的钟塔！主角们在寻找离开异世界的方法时偶遇了一对失去记忆的少年少女和来自另一所高校的PERSONA使们，与暗影们的战斗再一次拉开了序幕！

《P3》SIDE：秋天的暴风雨之夜，因为天气的影响导致私立月光馆学园的学园祭被迫中止，特别课外活动部的成员们聚集在一起闲聊着。突然，传来一阵奇妙的钟声，与此同时，少年们也被卷入了天鹅绒房间的异变中。恢复神智后，众人发现居然来到了一座素未谋面的学园——八十神高中，而在他们的面前出现的，是巨大的暗影！一边和暗影战斗，一边寻找从学园脱离的方法，“特别课外活动部”和“特别搜查队”就这样相遇了……



▶八十神高校文化祭的最后一天，大家本来是将七个不思议事件当做笑话来讲……



◀一行人就这样莫名其妙地来到了异世界，负责侦查的小理世立刻察觉到了暗影的存在。

▶暴风雨之夜，特殊课外活动部的成员们也被吸入了异世界中





◀与失忆少年少女的相遇究竟是吉还是凶？

『特别课外活动部』成员



主人公

▲总觉得这是很奇妙的相遇呢。

CV：石田彰
月光馆学园高等部2年级的转校生，因被暗影攻击而令体内的PERSONA觉醒，在桐条美鹤的邀请下加入特别课外活动部。

真田明彦

CV：绿川光
月光馆学园高等部3年级的学生，拳击社的主力。性格沉着冷静，是值得众人依赖的对象。



▲英姿飒爽的美鹤学姐！

桐条美鹤

CV：田中理惠
桐条家的独生女，月光馆学园学生会的会长，特别课外活动部的领导者。有着强大的统帅能力和战斗力，但不太会表现自己。



▲吉田明彦无时无刻不是以冷静的面目示人。

荒垣真次郎

CV：中井和哉
月光馆学园高等部3年级的学生，与真田明彦自小在孤儿院一同长大，情同手足。现在休学中……



▲总觉得荒垣真次郎露出这样的表情很好笑……

『特别搜查队』成员



▲本作中天城雪子还会继续展现她天然呆的一面吗？



主人公

▲除了本文中所提到的角色，小理世、直斗等人也会出场哦！

CV：浪川大辅
因父母工作调动，搬至田舍町八十稻羽居住的高二学生，曾和特别搜查队的同伴们一起解开小镇上发生的连续杀人事件之谜。

天城雪子

CV：小清水亚美
老牌旅馆“天成无旅馆”的下任老板娘，八十神高校2年级学生，性格沉静文雅，犹如是大和抚子一般的存在。

CV：森久保祥太郎
“朱尼斯八十稻羽店”店长的儿子，性格看上去有些大大咧咧说话不讨人喜欢，但实则是位正义感强烈的好少年。

花村阳介



▲在阳介面前，估计连美鹤也无可奈何吧？

里中千枝

CV：堀江由衣
天城雪子的好友，活泼健谈精神满满的女孩子。非常喜欢功夫电影，在现实生活中也时常施展腿脚功夫，难免给人留下男人婆的印象。



▲乐观的里中千枝永远都是活跃气氛的存在。

神秘新角色登场！

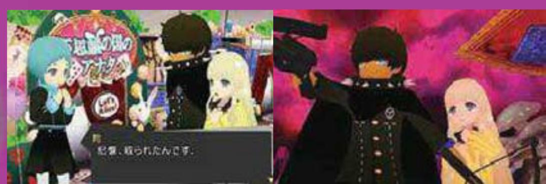
特别课外活动部和特别搜查队会在异世界遭遇到两位不可思议的少女和少年。少女名为玲，少年名为善，从着装上来看，他们应该是八十神高校的学生，但二人都失去了记忆。或许他们正是一系列不可思议事件的起因所在？



玲

CV：名冢佳织
八十神高校1年级学生，不知为何失去了记忆。经常不知是从哪里掏出甜甜圈、热狗、冰淇淋等食物，是个散发着不可思议空气感的奇妙少女。

善



▲如果能帮玲和善找回记忆，是不是也就能解开事件的真相？



►一起来品尝豪华的冰淇淋塔吧！

CV：梶裕贵
八十神高校1年级学生，同玲一样失去了记忆。一直和玲一同行动，对身边的这位少女过度保护，常常因为玲的事而陷入暴走状态。



本次“《女神异闻录》系列”主题发表会的另一个重头戏就是PSV游戏《女神异闻录4 午夜热舞》了！这是《女神异闻录》制作组继《P4U》之后第2次与其他制作团队合作，而且游戏类型还是Atlus从未尝试过的音·乐·游·戏！简直叫人不敢相信！

文 八重樱 美编 小瑟

女神异闻录4 午夜热舞		Atlus	音乐
PSV	ペルソナ4 ダンシング・オールナイト		日版
	预定2014年秋	本地1人	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄未定

Atlus×Dingo，打造音游新航标！

株式会社Dingo是近几年来兴起的一家游戏开发公司，其代表作就是拥有众多粉丝的“《初音未来 女歌手计划》系列”了！这款游戏各版本累计销量已经突破了100万套，在V家粉丝和音游爱好者中都占有极高的地位。而提到“《女神异闻录》系列”，出众的配乐也是经常被玩家们津津乐道，如今两家联手，Dingo会把“《女神异闻录》系列”用音游的形式发挥到怎样的极致呢？



久慈川理世

传说中的小恶魔系偶像复活！
潜伏于暗影中的“偶像连续失踪事件”？

八十稻羽的连续杀人事件解决之后，久慈川理世回到了大都市，重新开始了她的偶像生涯活动。但没过多久，她就听说了一个奇怪的都市传说：“午夜零点，打开网站后会出现奇妙的动画，凡是看过动画的人就会被带去另一个世界”。一个偶然的契机下，主角们得知了在另一个世界中存在着名为“深夜舞台”的场所，失踪的“KANAMIN厨房”少女组合成员们正被囚禁在此处！鸣上悠和特别搜查队的同伴们将再度联手，入侵“深夜舞台”解救可爱的偶像少女们！

CV：钉宫理惠

曾经活跃一时人气爆棚的偶像美少女歌手。因对艺能界善于伪装的自己感到厌倦，选择了退隐前往田舍町八十稻羽和外婆一起居住，从而结识了鸣上悠等人。解决了连续杀人事件之后，理世选择重拾偶像歌手的身分，再度于舞台上华丽绽放。









★PERSONA4 DANCING ALL NIGHT ★PERSONA4 DANCING ALL NIGHT ★PERSONA4 DANCING ALL NIGHT

©Index Corporation 1996,2013 Produced by ATLUS



真下佳奈美

CV：寿美菜子

理世的后辈美少女偶像，因为属于妹系这一风格，亲和力很强，同样拥有很多粉丝。真下佳奈美是名为“KANAMIN厨房”的少女组合成员，最近不知何故，组合中的成员一个接一个消失了，万般无奈之下佳奈美只得向仰慕的前辈久慈川理世求助……

用舞蹈与暗影一决胜负！

既然名为《女神异闻录》，与暗影的战斗自然是必不可少的。但是与正篇不同的是，《女神异闻录 4 午夜热舞》是用跳舞的形式攻击敌人，越高的连击数对敌人造成的伤害越大！从目前公布的游戏截图来看，玩法和《初音未来 女歌手计划》很是相似，并且因为本系列的配乐一向是 hip-hop 风格浓厚，所以舞步编排简直潮得爆表！这叫各位番长蜜、理世控们怎么把持得住！









超人气乐曲 VS 豪华联动！

本作收录的乐曲总数超过 30 首，不但有过去发售的专辑中的人气名曲重新编排版，还有专门为本作谱写的新曲子，而舞台、舞步风格等细节也会随着乐曲的改变而更换为适合的版本。虽然目前只公布了番长、理世和佳奈美三名角色，但全体特搜队的成员们都会登场，大家尽可放心。

另外官方还公布了一条重磅消息，会有两位顶级音乐人参加到本作的制作中来，一位是小室哲哉，一位是浅仓大介！不过暂时还不知道这二人的加入会为游戏带来怎样的改变，总之仍是值得玩家们期待的！



鸣上悠









CV：浪川大辅

《女神异闻录4》的主人公。解决了连续杀人事件之后，鸣上悠也从小镇八十稻羽回到了大都市的家中，过上了平静的学生生活。某日，鸣上悠收到来自学妹小理世的委托，与理世的见面正式拉开了本次事件的开端。

已确认收录曲目

- Pursuing My True Self
- Heaven
- Reach Out To The Truth
- Time To Make History
- True Story など…

★PERSONA4 DANCING ALL NIGHT ★PERSONA4 DANCING ALL NIGHT ★PERSONA4 DANCING ALL NIGHT



文 伽蓝 美编 NINA

女神异闻录4 午夜竞技场2 究极无敌背桥摔		Atlus	格斗
PS3	ペルソナ4 ジ・アルティマックス		日版
	预定2014年夏	本地1～2人、在线2人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄	

P4U2 Persona4 The ULTIMAX ULTRA SUPLEX HOLD

以《女神异闻录 4》故事作为背景的格斗游戏《女神异闻录 4 午夜竞技场》在 2012 年发售后，凭借原作的玩家基础加上游戏自身过硬的素质获得了大批粉丝的支持，而名为《女神异闻录 4 午夜竞技场 2 究极无敌背桥摔》的续作也确认将于 2014 年夏天登陆 PS3 平台，全新系统以及全新角色都将悉数加入，让我们一同在格斗大会“P1-Climax”的舞台上决一胜负吧！

特别搜查队与暗影行者的战争再次揭幕！





特别搜查队与暗影行者之间进行“那场”死斗后的数日，为了找出策划这一切的幕后黑手，特别搜查队与暗影行者各自分头行动，万万没想到的是，“深夜电视”在这个时候竟然再次在八十稻羽市中播放。

再次在画面中出现的 KUMA 总统宣布的竟是名为“P–1 Climax”的新一轮格斗大会，随着开办宣言的发表，八十稻羽市的时空发生扭曲，居民也消失得无影无踪，突如其来的红雾笼罩了整个八十稻羽市，现在八十稻羽市看上去就如同电视异世界一般。令人震惊的是，特别搜查队在深夜电视中发现了桐条美鹤等人被囚禁的身影，为了救出美鹤一行，特别搜查队再次集结！

©Index Corporation 1996,2013 Produced by ATLUS

全新角色参战



新角色乱入！他的目的究竟是……？

挡在主人公一行前往拯救美鹤路上的神秘人物，这名看上去天真无邪，口里爱说着不及边际笑话的少年，带着其傲慢的笑容以及手上的双刀向主人公们发起了挑战……究竟，他的目的是？

皆月翔并无法召唤Peasona，因此是以本体作为进攻核心的角色，但即便如此，他灵活的双刀流攻击足以娴熟地将对手玩弄。

皆月翔

CV：铃村健一

天衣无缝的二刀流！









◀▲就算无法召唤Persona，皆月翔的战斗力也丝毫不逊于其他角色。

操纵Persona的另一个皆月！？

形似皆月翔的谜之Persona使，他能召唤名为ツキヨミ的Persona，但他的战斗风格、给人的感觉以及说话的口气都与皆月翔大相径庭……？







足以吓哭小孩的激情！华丽的粉红狙击手！

岳羽ゆかり

CV：丰口めぐみ



在《女神异闻录 3》中与桐条美鹤以及真田明彦等人一同拯救世界的特别课外活动部成员之一，现在是一名在校大学生，由于弓箭射击能力出众得到赏识，在阴差阳错之下成为了特摄片《不死鸟战队 VICTORY》中粉红战士的扮演者。在事件发生后，岳羽ゆかり在特摄片拍摄片场得知美鹤等人陷入危机，来不及换衣服的她就这样穿着戏服赶赴了八十稻羽市。（为此她也后悔不已）！

擅长使用弓箭的岳羽ゆかり可以朝指定方向发射箭矢，Persona イシス则会使用风作为攻击手段，当箭矢与风组合攻击时能发挥更大的威力！









逆袭的全力空转击球手！







伊织顺平

CV：鸟海浩辅

和岳羽ゆかり同样是在《女神异闻录 3》中活跃的角色，现年 19 岁的他是桐条美鹤旗下的“暗影行者”队员，但是被组织召集的频率却不是很高……因此利用空闲时间，他会去打工赚钱，也会在休息时义务担任少年棒球队的教练。这一次，他只是不小心错过下车的车站而来到了八十稻羽站，随之被卷入这次的事件当中。

顺平在战斗中使用棒球棍击中对手时，可以积蓄下方的跑垒表，通过得分来强化自身的攻击。而 Persona トリスメギストス会使用火焰从中、远距离牵制对手。

全新系统介绍

暗影参战，你的选择是？



暗影形态是本作追加的全新系统，在选择角色时，玩家可以选择暗影形态来体验不同的游戏乐趣。在暗影形态下，角色的 SP 槽积蓄速度会变得容易，但是无法使用爆气以及觉醒时的部分技能，属于高风险高回报的角色类型。在暗影形态之下，还可以发动“暗影暴走”，发动后可以随意使用 SP 技能，但持续时间有限，因此必须掌握好发动的时机。除了极个别角色外，几乎所有角色都拥有暗影形态系统。

简易连段进化！

在前作中，通过连点 A 键就能进行简易连段的系统广受好评，在本作中这一要素也将继承下来，这次的简易连段并非只有一套，根据 SP 槽的多少以及 SP 技能的使用条件会有所不同，找出不同技能间的组合方式，创造属于自己的连段吧！



S-HOLD系统



本作新增的系统，在长按按键后屏幕上会出现一段计量表，根据按键时间长短不同，放开按钮所施放的技也不同，总而言之，按键越久，发动的技也越强。



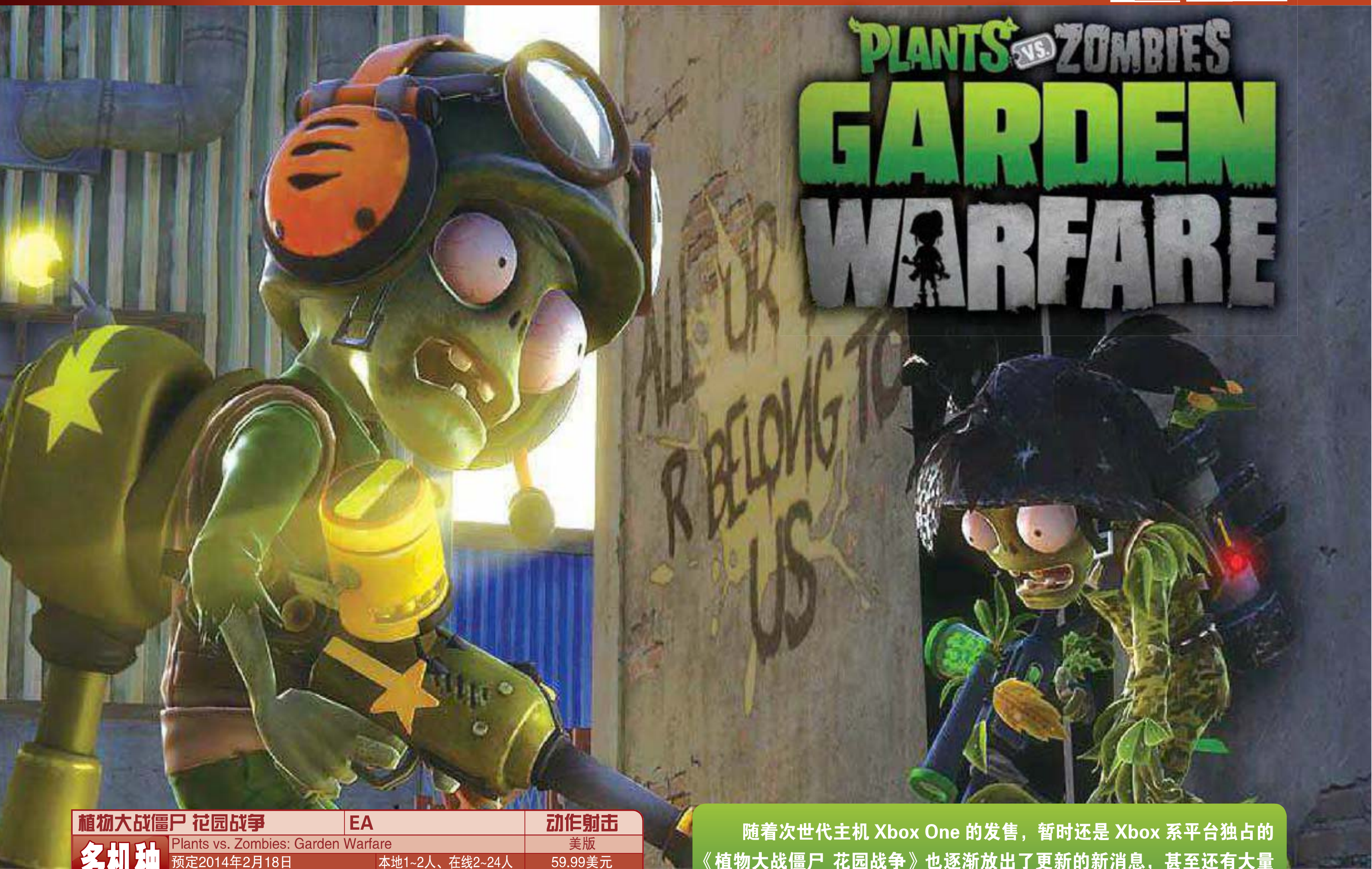


混乱的八十稻羽市以及足立透的身影？

在被红色烟雾保卫的八十稻羽市中，与《女神异闻录 4》事件有着极大关联的刑警足立透出现在特别搜查队员面前，他的出现与八十稻羽市的异界化似乎有着什么关联。而足立透是否为可用角色之一目前尚未定论，还需等待进一步的情报更新。



文 稀饭 美编 NINA



植物大战僵尸 花园战争	EA		动作射击
多机种	Plants vs. Zombies: Garden Warfare		美版
	预定2014年2月18日	本地1~2人、在线2~24人	59.99美元
	对应机种为Xbox One及X360，对应Kinect One及SmartGlass		

随着次世代主机 Xbox One 的发售，暂时还是 Xbox 系平台独占的《植物大战僵尸 花园战争》也逐渐放出了更新的新消息，甚至还有大量的实机试玩视频流出，可以看得出来，游戏本身的开发度已经非常高了。到底将原本系列特有的塔防类型换成了 TPS 后，这款作品能够带给玩家们什么样的新体验？先来看看本作的新特点吧！

画面上的飞跃

早在 E3 的 EA 发布会上，作为开场内容的《植物大战僵尸 花园战争》（以下简称《花园战争》）就跟玩家们开了个小玩笑，将预告片开头剪辑成了与《BATTLEFIELD 4》雷同的风格，让人一瞬间辨不出这到底是哪一款游戏，然后在知道真相后哄堂大笑。这可不仅仅是卖个关子，事实上本作和“《BATTLEFIELD》系列”还算是有点关系，因为本作使用的，恰恰就是“《BATTLEFIELD》系列”最近主推的寒霜 3 引擎（Frostbite 3）。这个引擎在处理大量的环境互动上有着惊人的表现，性能无比强大，用来把 3D 后的植物和僵尸们变得活灵活现自然是毫无难度，但更重要的是，寒霜 3 引擎能够对接游戏作品的跨世代要求，使得本作无论是 X360 版本还是 Xbox One 版本的表现都令人满意，加上绚丽的特效演出，本作的战场肯定会既热闹又赏心悦目。



▲虽然画风仍然保持可爱风格，但立体化后的植物和僵尸们都有着传神的细节和生动的行动方式。

职业区分

▼网战的刺激程度当然极高，不过其实生存战的挑战性也相当高。



《花园战争》既然把游戏类型改为了 TPS，自然也带上了一些打枪游戏常见的元素，最典型的例子就是职业区分。这款作品的对战模式支持 24 位玩家分成植物和僵尸两大阵营展开对抗，又或是进行四人合作的生存战，如果玩家们都只能使用一种类型的植物或僵尸，那也未免太沉闷了，所以游戏中按照设定里不同植物和僵尸的类型设计了不同的职业，并赋予了它们完全不一样的能力。就目前所知，植物和僵尸阵营都有四个可操纵角色，其中植物方面都是大家熟悉的老面孔，而僵尸方面则是一些原创的新丧尸。

©2013 Electronic Arts Inc.

植物阵营



1.食人花



作为一个能够秒杀大部分僵尸的奇特塔防单位，食人花早在系列第一作中就展示出了自己的强烈个性，而这次它在《花园战争》中登场，主要担当的仍然是近战职业。它可以潜入地面，然后出其不意地在僵尸脚下冲出来，之后迎接被击飞到半空的僵尸的，自然就是它的“血盘大口”。



2.豌豆射手

作为系列中坚攻击手的豌豆射手在《花园战争》中算是最本色演出的一位，它攻击方式仍然是威力平均射速中等的豌豆攻击，不过靠着将自己扎根在地上，它可以化身豌豆机关枪手，为植物们提供强大的火力支援，并投掷辣椒炸弹来造成惊人的伤害。



3.太阳花

在塔防题材系列作品中一般只担任阳光制造者，本身毫无攻击力的太阳花在《花园战争》中也终于打了回翻身仗，带着能够把葵花籽作为子弹连续射击的特技加入到第一战线当中。它的射击频率高，子弹量也不少，不过单发威力低，一般担任的是压制和后援任务，因为它除了攻击外还可以治疗其他队友。不过别因此小看它的战斗力，在扎根后太阳花可以汇聚阳光发射高威力的激光，秒杀大意的敌人。



4.仙人掌

在塔防游戏中作为气球僵尸克星登场的仙人掌在《花园战争》中有了更重要的任务，那就是担任团队中的狙击手。它喷吐的尖刺可以击中远方的目标，甚至在远远超出敌人射程的地方发动攻击。为了防止被敌人包抄或偷袭，制作组还为仙人掌安排了大家熟悉的土豆地雷，只要安放的位置得当，敌人甚至都没靠近仙人掌就会被炸上半空。

僵尸阵营

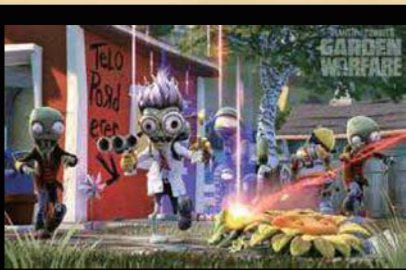


1.步兵僵尸

在E3预告中作为标题角色出现的步兵僵尸是全新类型的僵尸，它的穿着就是典型的军人装备，绿色迷彩服配着带有二战时期特点的钢盔，使用的武器是突击步枪，兼具威力和连射性能。同时他配备了ZPG，也就是僵尸版的RPG，这款武器除了能够用来轰击植物，还可以发动火箭跳，让步兵僵尸瞬间到达更高的地点。



2.科学家僵尸



另外一个全新类型的僵尸，从身分上来说有点像僵王博士的小弟，不过它们倒也不会开狂酷拽的僵尸机器人来碾压全场，而是使用非常科幻的短距离传送装置和大威力的霰弹枪作为武器，还能够设置回复液洒水器，只要僵尸站在这个装置附近，就会不断恢复生命值。

3.全明星僵尸

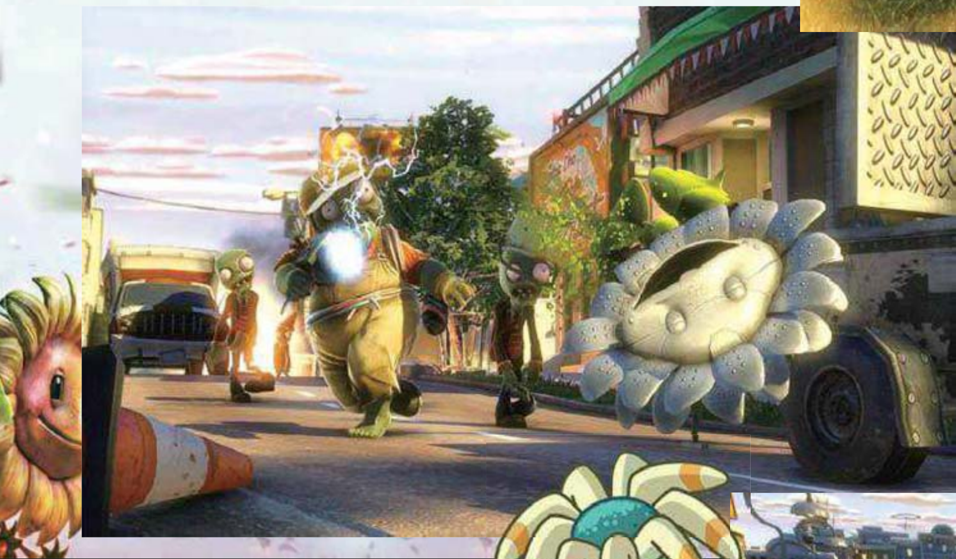
虽然名字听着有点奇怪，但大家一看到它的造型应该就能察觉到它是谁，没错，全明星僵尸就是橄榄球僵尸的进化版，它的橄榄球服涂装要更华丽，而且也不像一般橄榄球僵尸般地只会朝着目标猛冲，手里还配备了一把火力堪比重机枪的橄榄球发射器，而且它可没忘记自己的拿手绝技，只要发动技能就会朝着面前猛冲一段距离，对路上碰到的所有植物造成不低的伤害。



4.工程师僵尸

和全明星僵尸一样，工程师僵尸也是原有僵尸的变体，就是矿工僵尸，这回它们鸟枪换炮，用的可不再是毫无技术含量的矿锄，而是让它能够如同坐上弹跳椅般在战场上快速移动的钻地机，在靠近敌人时，工程师僵尸还可以把钻地机发射到对方身上，造成不俗的伤害。更有趣的是，它还可以召唤一个能够发射激光的无人机，在空中对敌人进行偷袭。





自定义外观

每边阵营只有四种可操作职业，虽然变化不算少，但各位崇尚个性化的玩家是否会觉得有点不满足？放心，除了默认的外观，游戏中为玩家们准备了巨量的自定义物品，无论是植物还是僵尸们都有各种搞怪、帅气和不明觉厉的奇装异服可以更换，足以让绝大部分玩家操纵的角色都不重样。

◀随便变成了铁面葵花，还是挡不住僵尸的致命一击。





属性变更



◀变成某一种属性攻击为主既有好处也有坏处，容易被对应的属性相克算是一个缺点。

▼能够释放闪电的太阳花瞬间有种化身魔法师的感觉。

从塔防系列一路玩过来的玩家们是不是都会觉得本作换成TPS后好像缺了点什么？没错，那就是属性攻击。在《植物大战僵尸》中，玩家可以通过建设火炬木来让豌豆射手的攻击附带火焰，又或是直接建造能够射出冰豌豆的寒冰射手，来通过冰冻攻击减缓敌人的行动速度。而在本作当中，这个系统直接被变成了能够被各个职业装配的元素，对于僵尸来说，实现元素攻击就是换用带有元素效果的枪械，不过对于植物们来说则要有趣一点，因为随着属性变化，它们本身的外貌也会发生变化。

因应属性的变化，植物和僵尸的攻击效果也会发生变化，例如火属性可以在击中敌人后造成持续伤害，冰攻击则可以减缓敌人行动速度甚至是将对方定身。至于新加入的雷电属性有着什么样的效果，就要等进一步的情报公开才能知道了。





充满创意的BOSS模式



▲通过BOSS模式的界面，玩家可以全面地掌握僵尸们攻占花园的整个过程。

进入到次世代，Xbox One的操作方式也变得前所未有地丰富，除了常规的手柄操作，还有全新进化的Kinect One和上一个世代就已经推出的SmartGlass智能手机应用程序，也因为这些新操作方式的出现，《花园战争》得以扩展出一种全新的玩法，那就是BOSS模式。

顾名思义，在这个模式当中，玩家扮演的是BOSS，具体点来说，就是玩家们熟悉的大反派僵王博士。通过Kinect One的声音和体感操作，又是使用SmartGlass程序配搭触摸屏，玩家就可以一尝充当反派BOSS派遣僵尸攻击花园的新鲜体验。除了寻常的指挥行动外，玩家还可以通过派发脑子来喂食自己手下的僵尸，以保持它们的战斗力。在碰到一个难以攻下的据点时，玩家甚至可以通过投掷僵尸导弹来轰炸该处，以摧毁敌人的防御。老实说，这可比光是操纵僵尸机器人来踩踏花园爽多了。



本作是由Win8系统同名作品移植而来，基于触屏的特性，为了使得游戏操作更舒服而使用了俯瞰视角，并非系列传统的第一人称视角，也因此会对战场一目了然。主机版也将直接继承俯瞰视角进行游戏，接下来就让我们了解一下这款有着全新光环体验的游戏吧。

光环 斯巴达突袭		Microsoft Studios	动作
多机种	Halo: Spartan Assault		美版
	预定2013年12月	本地1人、在线人数未定	售价未定
	对应机种为XOne、X360	对应玩家年龄：13岁以上	

文 实习编辑 鱼楠

美编 心の永恒

前所未有的光环体验

化身斯巴达战士，在30多个任务中磨练自己的技术，探索未知的地域，揭开人类——星盟之战背后的黑历史，以及“超级战士计划”的起源。虽然本作是一款俯瞰视角的射击游戏，但各种强力武器，载具战斗等一应俱全，丝毫不马虎，战斗紧凑刺激，场面也是相当火爆。









战争的背后

游戏补完了《光环3》与《光环4》之间剧情空白，在这个新的故事里，玩家将在“超级战士计划”中见证超级战士指挥官Sarah Palmer的成长，进驻UNSC无尽号对抗星盟。通过网络与其他玩家联机共同对抗洪魔(Flood)，并在全新的任务当中感受前所未有的快节奏战斗。

X360与XOne独占内容

主机版有更多的任务、敌人，独特的武器、技能、升级与成就，还有更多的原创游戏内容。加入了网络联机模式与合作任务，并且还有每周更新的挑战供玩家游玩。通过排行赛对自己的能力作出评价，在任务中不断提高自己的技术。同时本作还能与《光环4》部分内容实现联动，如人物经验、成就以及徽章等，而游戏内的现金商店系统则能加快玩家的训练速度，也可以强化物品或为武器装甲增加特殊能力。

*X360版与XOne版两个版本将分开发售，且两个版本间不能联机

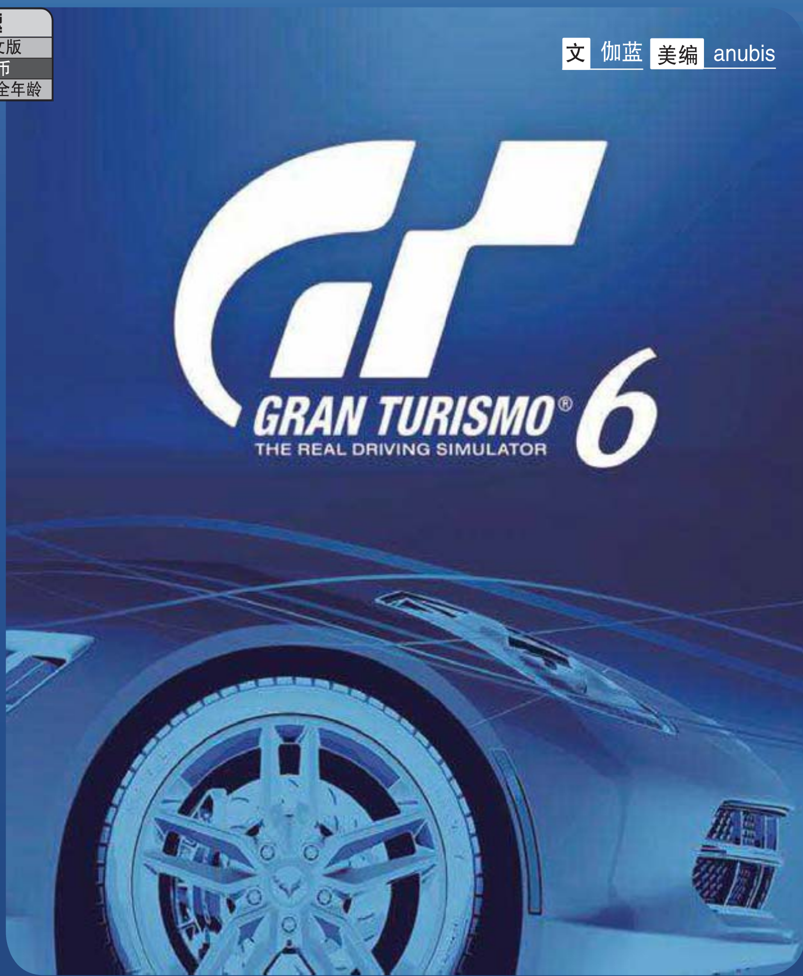


© 2013 MICROSOFT CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

GT赛车6	SCE	竞速
PS3	Gran Turismo 6	繁体中文版
	2013年12月5日 本地1~2人、在线1~16人	458港币
	对应专用方向盘	对应玩家年龄：全年龄

文 伽蓝 美编 anubis

作为系列的15周年纪念作品，本作使用了全新的引擎打造，画面可谓更上一层楼，而数以千计的实存车辆必然能让汽车爱好者找到自己的完美座驾，而极为耐玩的生涯系统足以谋杀玩家大量的时间。可以预见，在PS系主机上想要在“真实”上超越本作的游戏，恐怕就只有日后的《GT赛车7》了（笑）。



辅助系统

在每场比赛开始前，进入名为驾驶选项的菜单中可以开启一系列的辅助系统，下面就为大家介绍几个比较重要的辅助系统。

驾驶车线



开启驾驶车线后，系统会自动在赛道上显示一条该赛道的理想行驶车线，这条车线主要由3种颜色组成，分别是淡紫色、蓝色以及红色，淡紫色代表保持速度，蓝色代表加速，而红色则代表减速，特别需要注意的是红色车线，它一般在通过弯道前出现，当玩家看见车线并进行减速后，车线红色的部分会越来越少直到消失，这代表玩家的速度已经符合通过该弯道的要求。

循迹防滑控制

循迹防滑控制系统主要作用为当车辆进行转向时，如果油门给得太多，那么系统会自动降低引擎输出量保持应有的速度，这样就可以在一定程度上避免因速度过快而发生打滑的现象。这个系统的辅助能力从低到高分为10级，等级越高，系统介入调整油门的幅度就越大。当这个系统关闭后，转向时的油门控制权将全部交由玩家操控，但这样也在无形中对玩家的操作要求，因此建议新手玩家还是打开这个系统。

ABS



ABS就是我们日常都熟知的防锁死系统，防锁死的系统的特点在于紧急刹车时不会将车轮抱死，这样就使得车辆可以保持转向的能力，这样就保证刹车过弯时的抓地力。这个系统同样从低到高分为10级，数值越大，过弯时轮胎的抓地力也就越大。

GT新手Q&A

Q：这款游戏玩起来很不流畅，感觉很难操控，请问为什么会这样啊？

A：因为《GT赛车》系列”就是这样一个模拟真实驾驶的赛车游戏系列，实际上在现实中，车辆在高速行进时会变得很难操控，大多数赛车游戏为了追求爽快，只要简单的操作就可以极速漂移转向体验狂飙的快感，牺牲的正是真实感。而《GT赛车》系列”则恰恰相反，它追求的是一种真实驾驶的心情，通过简单的加油、刹车、变换档位、转向，使自己的爱车在赛道上划出美妙的弧线。

Q：生涯模式是什么？

A：生涯模式就是让玩家扮演一位车手，从无名之辈向一流赛车手进发的轨迹，从低到高分别有入门级、国内B级、国内A级、国际B级、国际A级、超级等6个级别，每个级别中玩家首先需要参加赛事赢取足够的星章，完成每条赛道必定会有1枚星章，获得第三名可以获得2枚，而以第一名完赛则可以获得全部3枚星章。获得足够的星章后可以解锁通往下一级别的牌照考试，通过全部5个考试项目后就能晋升到下一等级。



Q：我该如何获取金钱买到我心中的Dream Car？

A：游戏中主要的赚钱方式是通过游玩生涯模式，并在其中的赛事中赢得名次获取奖金，或是游玩一些随生涯模式进程解锁的诸如“轻松一下”这类特殊趣味模式，完成指标得到奖励，也可以讨巧一点利用下文介绍的邪道刷钱大法赚取。当然，土豪们更可以通过内购的方式直接购买游戏币换取豪车。

Q：为什么在生涯模式中我明明表现得很好，但总是难以超越电脑对手？

A：这种情况很可能是因为玩家没有及时更换符合该赛事等级的车辆，因为当生涯等级晋升，对手所驾驶的车辆性能也会相应的提高，如果用低级别的车去与其比赛，无疑是难以取胜的。在主菜单推荐车款一项中，玩家可以浏览该赛事级别的车辆大致水平，通俗地换算成名为“PP”的数值，

©2013 Sony Computer Entertainment Inc.

特殊模式介绍

古德伍德

古德伍德赛车节是世界上最富盛名、规模最大的赛车节之一，在这里可以使用不同年代不同类型的车辆参与竞赛，在生涯模式中，于国内B级取得20枚星章后就会收到来自主办方的邀请。

探索月球



本作中最吸引人眼球的特殊模式，在生涯模式中取得国内A级牌照后解锁，在这里玩家将重现当年人类登陆月球后，在1/6重力的作用下驾驶月球探索车探索月球的情形，由于在月球上重力骤降，车辆在行进时会产生独特的漂浮感，因此体验十分独特，值得游玩。

拍照旅行



在生涯模式中取得国内B级牌照后即可解锁拍照旅行模式，这也是一个系列经典的模式，但是这个模式就游戏而言没有什么作用，只是携爱车到世界各地的著名景点拍摄照片，惟一最大的作用就是为现实中大部分人都无法完成的豪车梦作一点点的安慰。

邪道刷钱大法

你是否渴望拥有超级跑车却又囊中羞涩呢？又是否因车辆性能不足难以在赛事中获胜而懊恼呢？虽然游戏中设置有内购系统，但并非所有玩家都愿意花钱买内购，而利用下面的邪道刷钱大法，只要愿意花时间，任何超跑都能轻松买回家！这个邪道大法的原理为在生涯模式中，玩家在竞赛过程中刻意偏离正常赛道，凭借系统将玩家强制复位后出现的BUG快速以第一名完成比赛，以此取得丰厚的报酬。根据目前所知，游戏中共有2条可以使用这个方法刷钱的赛道，他们分别是“柳泉国际赛道 大柳树”以及“阿斯卡里赛道”。下面就为大家分别介绍这两条赛道的刷钱的具体方法。需要注意的是，这个方法仅适用于游戏的1.00版本，1.01版本后的更新已经将这个BUG堵上，但玩家可以通过删除更新文件的方式用这个方法赚取足够的钱后再重新联网升级。

柳泉国际赛道 大柳树

这条赛道主要用于早期刷钱，帮助玩家在前期取得启动资金，买一台约5W内的车来度过国内A级赛事之前的比赛。这条赛道在最初期的“入门阶级－畅游杯”、“国内A级－4WD挑战赛”以及“国内A级－经典肌肉车大赛”中出现。具体操作方法为进入正式操作后，观察赛道的右侧，可以发现一排绿色的防撞栏，可以明显地发现防撞栏的中间有一个可供穿越的缺口，将车辆朝缺口内驶进，直接将其开到正对面的赛道另一段，当车辆接触到这部分赛道后，系统会强制将车辆复位到起点前的赛道上，这是驾车返回起点线，超越起点线后再重新往前越过起点线。这时可以发现比赛的进程已经从第一圈变成了第二圈，也就是说通过刚才的操作直接完成了一整圈的赛事，遥遥领先AI对手。如此重复就可以快速完成赛事，以第一名取得奖励。



▲从这个防撞栏的缺口进入。

阿斯卡里赛道

阿斯卡里赛道最早出现在“国际B级－欧洲之旅”中，刷钱的方法与柳泉国际赛道的原理一样，开始后往左侧走直接走到另一段赛道上就能强制复位，但需要注意的是，要想达成BUG的要求，在这条赛道上必须走到指定区域使车辆复位，开始后直接往左拐是不能触发BUG的，大概需要往左后方开到如图所示的直线路段附近再开出赛道，这样才能保证复位回到起点线再越过起点线后能够触发BUG。刷一次这条赛道耗时约为1分钟左右，在国际B级获得这条赛道的冠军可以获得31000金钱，而在“国际A级－世界锦标赛”的同一条赛道中更能获得43570金钱，一小时收入200万绝对没有问题，游戏中最贵的车大约需要500到600万，一般超跑200万也就能拿下，如此对比足以看出这种方法的效率。



▲必须到达这个位置附近再驶出赛道，否则可能无法触发BUG。

再以此为标准选购其他性能相仿的车辆应对比赛。值得注意的是，不同的比赛有可能对参赛的车辆作出限制，也就是说要做好购买复数车辆以应对比赛的心理准备。



Q：游戏的音乐真不错，但好像来来去去只有几首，请问有办法自定义驾驶的音乐吗？

A：在游戏主菜单中按下START键，进入音效与BGM－使用者BGM一栏中，可以对3种不同游戏环境时的BGM进行自定义，前提是玩家的硬盘中有相应的MP3文件。

Q：如何可以更好地过弯？

A：由于每辆车的性能不同，因而什么时候开始刹车、转向、加速的时机也没有一个绝对的标准。但是，过弯时有一个共通的原则，也就是最基础的外·内·外驾驶路线理念，那什么是外内外路线理念呢？在进入弯道前，在远离弯道弯心的外侧切入弯心（外），在弯道转向的过程中尽量紧贴弯心，以良好的弧度过渡（内），离开弯道时，朝远离弯心的外道驶出弯道（外）。这样做的好处是，在行进路线的选择上就将转向角减小，以提供更大的抓地力，再以最高速驶出弯道，实现完美高速过弯，如果玩家打开了辅助驾驶车线，可以发现基本上所有弯道的辅助线都是按照这个理念作为标准。但这仅仅是一个通用理论，不同的弯道、不同的车辆会有不同的差异，具体还是需要大量的实践找到良好的感觉。



Q：如何有效避免转向不足和转向过度？

A：每一个弯道实质上有一条看不见的弧线，理论上只要车头沿着这条弧线走就能成功过弯，如果车辆超过这个圆周叫做转向过度，没有达到这个圆周的相应弧度叫做转向不足。而不同的车辆类型，由于引擎位置以及驱动方式的差异，过弯时由于物理因素的影响也有很大差别。但惟一共通的是速度的影响，无论何种车辆，无论是加速还是减速都不要过猛就准没错，特别是刹车以及转向时要尽量点按，一下打死方向盘或是急刹车都会对转向带来消极影响。

文 哪尼 美编 anubis



初音未来 未来计划2	SEGA	音乐
3DS 初音ミク Project mirai 2		日版
2013年11月28日	本地1人	6279日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

前作《初音未来 未来计划》中有着许多不合理的设定，也遭到了很多玩家诟病。而本作便进行了大刀阔斧的改革，虽然游戏的很多元素借鉴了许多同类游戏，不过同时也使得整个系统更加成熟，可玩性也更高。对于老玩家而言可以切实体会到游戏的进化，而对于新玩家来说，则可以在较为完善的系统下体验到前作与新作所有的内容，各位 Vocaloid 家族的粉丝们不必犹豫，赶紧入手吧！

我的房间





本作将角色的房间和主菜单相结合，通过下屏的主菜单我们可以快速地进入相应的模式中。

1 交流模式（コミュニケーションモード）

点击最左侧的角色头像就可以进入交流模式，这也是用于提升角色好感度的主要途径。

想要与角色进行交流的话，首先要点击下屏中的“**コール**”将角色呼唤到面前，当然也可以按住 Y 键后对着麦克风用日语喊角色的名字，不过不要期待有什么准确的语音识别，经过测试后笔者发现游戏对于角色日文名的识别还算比较准确，上屏中的角色会做出挥手的动作，除此之外只是用几个现成的动



作模组进行反馈罢了，即便是说中文也能得到角色回应。

将角色喊到面前后，除了语音交流外，点击左下角的“点心菜单（**おやつメニュー**）”可以赠送各种各样的点心给角色品尝，点心需要事先在卖场中购入。而点击右下角的“零花钱本（**おこづかい账**）”则可以给予角色 1000 至 10000 的游戏金币（**ミラポ**）作为她们的零花钱，如果有时候忘记赠送点心的话，那么角色就会用零花钱自己去买东西吃，避免因为长时间的冷落而导致好感度降低。

2 演奏模式（リズム ゲーム）

本作的演奏模式相比前作有了天翻地覆的变化，首先是谱面由原本的时钟指针式变为了更加主流的线性轨道式，不仅体验更好，也更加易于上手。另外游戏还提供了按键模式（**ボタンモード**）和触屏模式（**タッチモード**）两套操作方式。

按键模式



▲当蓝色圆圈与音符重合时按下对应按键即可



▲新引入的双键押操作

按键模式相比前作也有不少变化，除了短押和长押之外，还引入了双键押的操作，熟悉“《歌姬计划》系列”的玩家一定不会陌生。按键模式下的 ABXY 键分别对应十字键的右下上左，在单独押的时候可以相互替换，比如 A 键的音符可以按方向键右进行判定。不过在双键压时则与《歌姬计划》有所不同，在《歌姬计划》中双键压肯定是两个对应的按键，而本作的双键压则是两个音符轨道，因此会有两个按键不对应的情况，比如会出现 A 键和十字键下的同时按下的判定，大家一定要注意。



另外，在按键模式中下屏被分割为 4 个区域，分别对应四个按键，不过由于游戏本身就有专门触屏模式，在按键模式中加上这个功能多少显得有些鸡肋。

触屏模式



▲当蓝色圆圈与音符重合时点击下屏对应颜色的区域即可



▲触屏模式独有的滑动操作，用触控笔在下屏任意区域朝提示的方向滑动

本作中新加入的操作方式，谱面表示方式与按键模式基本相同，

但只能使用触屏操作，判定区域在下屏中以不同的颜色作为区分。在简单难度（ラクラク）下只有一个触摸区域，中等难度（ホドヨク）为两个，而高难度（トコトン）下有三个触摸区域。触屏模式中除了有轻点和长按外，还增加了滑动操作，如果在连续的滑动操作中都取得 Fine 以上的判定评价，那么便会有额外的分数加成。总体而言，触屏模式相比按键模难度稍低，更容易上手。



歌曲判定

演奏模式中每个音符按下时机的准确度判定分为 Cool、Fine、Safe、Sad 和 Worst 四个等级，不同的判定等级所获得的分数不同，如果按键时机正确但按键不正确的话，则视为 Miss，获得的分数也会相应减少。

判定等级	COOL	FINE	SAFE	SAD	WORST
普通判定点	500	300	100	50	0
普通判定点Miss	250	150	50	30	0
SP判定点	3000	1800	600	300	0

SP 判定点的设定在本作中得到了保留，每首歌曲都设有若干个SP 判定点且位置是固定不变的，如果玩家在 SP 判定点前的谱面中没有出现失误的话（均为 Fine 或者 Cool），那么 SP 判定点便会以彩色光圈的形式显示，准确按下相应的按键后即视为取得 SP，SP 判定点奖励的分数很高，如果取得一首歌曲中所有的 SP 判定点则会获得特殊评价。需要注意的是，如果看到谱面中已经出现了 SP 判定点，而中途的操作有失误，那么 SP 判定点便会消失。

在本作中演奏歌曲时有生命槽的设定，一旦生命槽耗尽则视为演奏失败，不过不必担心因为不熟悉旋律而频繁的挂掉，因为在歌曲刚开始时生命槽会有一段蓝色的安全区域（safety），此区域不会因为错误操作而减少，让玩家可以有时间适应歌曲的旋律。

金币奖励



在演奏模式下，如果看到谱面上出现彩虹色的长押条，此时可以赚取额外的游戏金币。按键模式下操作是连打任意的按键（建议快速地以圆周方式按方向键），而触摸模式下则是用触控笔在下屏快速划圈即可，按键或是划圈的速度越快，则赚取的额外金币奖励也就越多。

歌曲评价

本作的歌曲评价根据达成率（タッセイリツ）而定：

评价等级	达成率
SS	95%以上
S	85%以上
A	75%以上
B	65%以上
C	50%以上
D	50%以下



▶取得歌曲中所有的SP判定点，则可以获得小皇冠的SP ALL评价。

◀如果所有音符的判定等级均在Fine以上，便视为全连（All Combo），可以获得大皇冠的PERFECT评价。



演奏设定

在选曲界面中按 L 键后可以进入演奏设定，无论是按键还是触摸模式，玩家都可以自定义不同音符的打击音效。而在按键模式下，玩家还可以自定义每个按键显示的颜色及类型，比如将 ABXY 的按键提示改为上下左右，对于一些原本习惯于《歌姬计划》按键操作、或是 X360 键位布局的玩家来说，可以有效减少误操作的情况。





全歌曲解锁

本作由于包含了前作所有的 21 首歌曲，因此总曲目高达 47 首，不过比较遗憾的是和前作没有任何联动要素，也不能继承存档，因此所有的歌曲都要重新打。游戏刚开始时只有 5 首曲目，分别为《ファインダー(DSLR remix–re:edit)》、《ゆめゆめ》、《1/6–out of the gravity–》、《ロミオとシンデレラ》、和《エレクトリック・ラブ》，之后的歌曲便分为 5 组进行解锁，每组都有 9 首曲目。每首歌开始时仅提供简单及普通难度，通关前一首歌的任意难度就可以解锁下一首，而想要开启高难度的话则需要通关普通难度才行。以任意难度通关 5 组共 45 首歌曲后，开启第 46 首曲目《私の时间》，以任意难度通关《私の时间》后便会出现片尾曲《shake it！》，观看完之后就可以在选曲界面中进行挑战了。





全歌曲解锁顺序及难度如下

曲目名	创作者	触屏模式难度			按键模式难度		
		ラクラク	ホドヨク	トコトン	ラクラク	ホドヨク	トコトン
ファインダー(DSLR remix–re:edit)	kz	1	3	6	1	3	6
スイートマジック	Junky	1	3	6	1	3	7
深海少女	ゆうゆ	1	3	6	1	3	7
どうぶつ占い	すこっぷ	1	4	7	1	4	8
テレカクシ思春期	HoneyWorks	2	5	7	2	5	7
ワールド イズマイン	ryo	3	5	8	3	5	8
アマツキツネ	まらしぃ	2	5	8	2	4	7
アゲアゲアゲイン	Mitcie M	3	5	8	3	5	8
クローバー・クラブ	ゆうゆ	1	3	6	1	3	6
ゆめゆめ	DECO*27	2	4	6	1	4	7
ドレミファロンド	40mP	1	3	6	1	3	7
逆さまレインボー	すんｚりヴぇｒ	2	4	6	2	4	6
子猫のパヤパヤ	ワンカップP	2	4	7	2	4	6
ハロ／ハワユ	ナノウ	1	5	8	1	5	8
ココロ	トラボルタ	1	3	6	1	3	7
PIANO*GIRL	OSTER project	2	4	6	2	4	6
ハッピーシンセサイザ	EasyPop	2	5	8	2	5	8

曲目名	创作者	触屏模式难度			按键模式难度		
SING＆SMILE	Re:nG	3	6	8	3	5	8
1/6–out of the gravity–	ぼーかりおどP(noa)	2	3	6	2	3	6
妄想スケッチ	40mP	3	5	7	3	5	7
1925	T–POCKET	1	4	7	2	4	8
マトリョシカ	ハチ	3	5	8	3	5	9
サンドリヨン	シグナルP	2	4	7	3	5	8
アドレサンス	シグナルP	2	4	7	3	5	8
on the rocks	OSTER project	2	4	8	2	4	8
No Logic	ジミーサムP	3	5	7	3	5	7
*ハロー、プラネット。	sasakure.UK	1	3	6	1	4	8
ロミオとシンデレラ	doriko	3	5	7	3	5	7
LOL –lots of laugh–	エンドケイプ	1	3	6	1	3	6
千本樱	黑うさP(WhiteFlame)	2	4	7	2	4	7
恶ノ娘	mothy	1	3	6	1	3	6
恶ノ召使	mothy	2	4	7	2	4	7
スノーマン	halyosy	2	5	7	2	4	7
インビジブル	kemu	3	6	8	3	6	9
骸骨乐团とリリア	トーマ	3	6	8	3	6	9
ありふれたせかいせいふく	ピノキオP	3	5	8	3	6	8
エレクトリック・ラブ	八王子P	1	3	6	1	3	7
メランコリック	Junky	1	3	6	1	3	6
いーあるふぁんくらぶ	みきとP	2	4	7	2	4	8
えれくとりっく・えんじぇぅ	ヤスオ	1	3	6	1	3	7
インタビュア	クワガタP	1	3	6	1	3	6
トリコロール・エア・ライン	あつぞうくん	2	5	7	2	5	7
ピアノ・フォルテ・スキャンダル	OSTER project	2	5	7	2	5	7
君の体温	クワガタP	3	6	8	3	6	9
glow	keeno	1	3	7	1	4	8
私の时间	くちばし	1	3	6	1	3	6
shake it!	emon	1	4	7	2	4	7



音源更换

和前作一样，本作中的一些曲目支持音源更换，可以让不同的角色以自己的声音进行演唱。具体可更换音源的曲目列表如下，而想要更换音源的话，首先要将这一曲目的最高难度（トコトン）通关方可解锁其他音源，之后在选曲界面按R键进入角色菜单，在下屏画面中选择相应角色即可。需要注意的是，包含全员音源的曲目，必须要使用前一个音源通关最高难度后，才能开启下一个音源。



曲名	默认音源	可更换音源
どうぶつ占い	初音ミク	镜音リン、巡音ルカ、MEIKO
妄想スケッチ	初音ミク	镜音リン
テレカクシ思春期	镜音レン	KAITO
逆さまレインボー	初音ミク＆镜音リン	初音ミク&巡音ルカ、镜音リン&镜音レン
スノーマン	KAITO	镜音レン
ロミオとシンデレラ	初音ミク	镜音リン、巡音ルカ
えれくとりっく・えんじぇぅ	初音ミク	镜音リン、巡音ルカ
トリコロール・エア・ライン	初音ミク	镜音リン、巡音ルカ
ピアノ×フォルテ×スキャンダル	MEIKO	ミク、镜音リン、KAITO
SING&SMILE	初音ミク	全员
1925	初音ミク	全员
私の时间	初音ミク	镜音リン、镜音レン

快速换装

和《歌姬计划》系列”不同，本作在演奏模式中不能选择对应音源之外的角色，不过在以即时演算作为PV的歌曲中可以更换角色服装，只要在选曲界面中按R键后即可。

PV鉴赏

除了两个演奏模式之外，在选曲界面还能直接进入PV鉴赏模式。在鉴赏模式中，玩家除了可以欣赏歌曲PV之外，选择下屏中的“テキストコメント”或是“ピクトコメント”可以编辑弹幕文字或是图案，发送后就可以显示在上屏的PV界面中了，带入感十足，而按Y键或是方向键的话可以关闭弹幕或是对已发送的弹幕进行管理，可以还通过擦肩与其他的玩家交换。

另外按X键的话则可以进入混音状态，不同的按键分别对应不同的打击乐器音效，滑动摇杆的话则可以发出类似DJ打碟时的效果，玩家可以自由地为歌曲进行混音。



3 换装模式（おきがえ）

本作的换装模式有了大幅的进化，除了可以更换角色整套的装扮之外，还可以选择“服だけチエンジ”后，在不改变发型等其他造型的情况下，仅仅更换服装。而点击画面下方其他角色的名字后，还可以更换其他角色所拥有的服装，充分享受玩粘土手办时的乐趣，当然，角色们的服装都要先在商店中购入才行哦。需要注意的是，在房间中更换的服装情况是不会反映到演奏模式中的。

4 闹钟功能（アラーム）

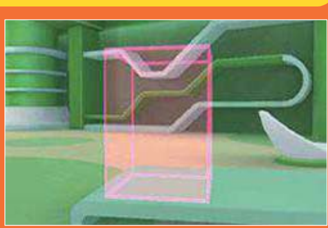
游戏提供了堪称鸡肋的闹钟和倒计时功能，设定好时间后初音或是游戏中的其他角色便会来喊你起床。听起来可能还不错，不过前提是不能合上3DS，以3DS孱弱的待机续航来看，估计没等到初音把我们叫醒机器就已经没电了。







5 装潢模式（もようがえ）



在装潢模式中玩家可以通过摆放装饰品来装潢角色的房间，装饰品分为分为小、中、大、壁纸、浮空道具以及水面道具 5 个种类。装饰品需要先在卖场中购入，而普通房间中最多只能摆放两个小装饰品、两个中装饰品、一个大装饰品以及一张壁纸，浮空道具及水面道具要在租赁的特殊房间中才能摆放。

6 角色变更（パートナー変更）



点击“パートナー变更”更换当前房间中的角色，一共有 6 个可选角色，非 Vocaloid 系的 GUMI 不在可选之列。

7 噗呦噗呦 39（ぷよぷよ 39）

本作附带了一个《噗呦噗呦》的迷你小游戏，也算是顺带宣传了一下自家的其他作品。游戏依然是下落消除的类型，与原作相比虽然模式单一，但加入了很多 Vocaloid 的元素，除了背景采用了各个角色的立绘之外，背景乐会随机选取游戏中的音乐，音效也都改成了对应角色的音源，因此玩起来倒也乐趣十足。另外这个小游戏还支持与好友面连，进行双人对战。



8 照片观赏（フォトアルバム）

查看和管理在游戏中拍摄的照片，照片会按照拍摄的日期进行分类。

9 游戏设定（オプツョン）

在设定菜单中，会统计玩家总的游玩时间、使用过的金币数量，以及演奏模式的达成率。另外玩家还可以更改游戏中的昵称，以及欣赏四段动画——分别为前作片头动画、前作中《ゆめゆめ》的 PV、本作的片头和片尾动画。

10 个人档案（プロフィールカード）

通过擦身或是互联网得到的玩家卡片都会在这里显示，点击“自分のカード”则可以自定义自己的卡片信息。



11 邮票收集簿（スタンプ账）

相当于游戏内置的成就系统，满足一定的条件后就可以解锁相应的邮票。邮票分为 9 个大类，总数为 100 个。

12 音乐编辑

本作提供了一个简单的音乐编辑模式，点击“音色をかえる”可以选择不同的音效，包括了角色声音、钢琴、弦乐、铜管乐、管簧乐、8bit 音以及电子音效。之后点击“マイフレーズをつくる”便可以开始编辑。

编辑模式很容易上手，在每个音节中点击对应的音符即可，再点一下可以取消，向右拉动音符则是延长时间，连贯起来后点击播放按钮就可以欣赏到自己作的曲子。将编辑好的曲子保存后，不仅可以在闹钟功能中设定为铃声，并且在与其他玩家进行卡片交换时，对方就可以欣赏到你专属的背景乐了。

不过比较遗憾的是，游戏所提供的编辑功能十分简陋，音域方面只有两个八度，而长度只提供了 4 个八拍，节拍调节也没法精确设定，只能凭感觉调整，因此不要奢望能够比较完整地编出节奏复杂的歌曲。

大地图

在我的房间中按 X 键便能来到大地图中，大地图分为了六个部分，除了我的房间（My Room）之外，还有卖场（DEPT）、节奏剧场（Rhythm）、舞蹈中心（Dance）、搬家公司（Estate）和 AR 影楼（AR）。



其中进入节奏剧场后就是开始演奏模式，这里就不再介绍了。

卖场

卖场一共有三层，一层贩卖各个角色的服装，二层贩卖房间的装饰品，三层则是贩卖点心。

舞蹈中心

在舞蹈中心里可以为初音等角色编排舞蹈，不过比较遗憾的是没法导入自己的歌曲，只能使用游戏中已有的曲目。 编舞还分为简易模式（Simple）和进阶模式（Advance）两种，简易模式下只要跟随节奏按键就能组成连贯的舞蹈，而在进阶模式中则可以更加细致的选择每个节拍中所对应的舞蹈动作，制作好的舞蹈 PV 还可以与好友进行分享。

搬家公司

通过搬家公司，玩家可以为角色更换不同的房间。游戏中共有 7 个房间，其中キュート、フューチャー、ナチュラル、ミヤビ、ゆめゆめ这 5 个为普通房间，可以免费使用但不能摆放浮空道具和水面道具。ペントハウス和コテージ则为特殊房间，想要入住的话要缴纳高额租金，其中ペントハウス为一周 50000 游戏币，コテージ则是一周 150000 游戏币，相当不亲民的价格。不过使用特殊房间除了可以摆设浮空道具和水面道具外，还可以触发特殊事件以及解锁服装等等。

AR 影楼

本作的 AR 卡分为 CHARA CARD 和 LIVE CARD 两种，CHARA CARD 共有 6 张，扫描后出现的是相应角色的形象，而 LIVE CARD 共有 25 张，扫描后则是对应的角色进行歌曲的 Live 表演。AR 模式下玩家可以调整角色的大小，以及对他们进行拍照等等。

游戏的 AR 卡片是随实体卡带附送的，如果是购买下载版或是想把 AR 卡存在手机等设备中方便携带的玩家，则可以登录官网进行下载：http://miku.sega.jp/mirai2/ar_download.html



《真·三国无双7猛将传》严格意义上有3个版本，分别是PS3版单卖的《猛将传》、PS3版的《357》+《猛将传》的合集，以及PSV版《357》+《猛将传》的合集。其中PSV版《真·三国无双7&猛将传》将家用机的两款作品合而为一，是不可拆分的一张卡带，包括了无印版的所有内容。无印版的秘藏武器收集依然保留，但不涉及到奖杯的获得。在此基础上，《猛将传》新追加了每名角色的第二秘武作为新的收集要素，这也是达成白金的一大要素，本篇攻略中将会对所有的第二秘武拿法予以说明。

文 胧月　美编 心の永恒

攻略透解 GUIDE THROUGH

真·三国无双7 猛将传	Koei Tecmo	动作
多机种 真·三国无双7 猛将传		日版
2013年11月28日	本地1～2人，在线2人	7140日元
对应机种为PS3、PSV		对应玩家年龄：12岁以上

存档继承

和《无双大蛇2U》一样，本作也可以继承无印版《真·三国无双7》的存档，掌机版的继承方法当然要比同平台的PS3版要复杂一些。如果你玩过PS3版的《真·三国无双7》，那么请将游戏碟再次放入PS3，启动游戏后打升级补丁，然后进オプション的セーブ/ロード一项，按□键上传，上传完毕后再进入PSV版的《猛将传》，按照系统提示即可顺利继承了。当然，上传存档的PS3和继承存档的PSV的PSN账号一定要相同，否则系统不会予以识别。

系统

《猛将传》的基本系统与《357》相差并不大，不过针对其收录的是《357》经过多次更新后的版本，且包含一些新作要素，因此还是有一些区别，本篇攻略将针对这些差别予以详细说明。与前作完全相同的系统就此略过。

基本操作

PS3版的基本操作与《357》前作一致，而PSV版由于多了触摸屏功能，且考虑了摇杆和十字键的位置关系，因此操作略有不同，详细如下：

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
十字键↑、←、→	对护卫武将下达指示
十字键↓	缩放地图
□	普通攻击
△	蓄力攻击（C攻击）
×	跳跃/上下马/爬梯子
○	无双乱舞
L	防御/受身/移动时保持面向不变
R	易武攻击
SELECT/点击触摸屏右下	召唤马匹
长按SELECT/长按触摸屏右下	召唤马匹并自动上马
START	调出菜单
点击触摸屏左下或中央	觉醒（需要觉醒槽满）
△	C1
□△	C2
□□△	C3
□□□△	C4
□□□□△	C5
□□□□□△	C6

※角色装备自己的得意武器时，可在C1～C6的特定阶段追加△键，形成特殊的EX攻击。

EX攻击

变更点：由一套变为两套

《猛将传》中全角色的EX攻击都增加为2种。每名武将都有且只有一种得意武器，该武器会有EX标记，角色初期默认装备自己的得意武器。武将只有在装备得意武器时才能发动EX攻击，指令为特定段数的C系攻击后按△。EX攻击发动时会出现明显的分身，追加强大的攻击技或辅助技。EX攻击的指令可以在按START键调出菜单，在武将的“アクション情报”中查看。



旋风连击

变更点：可设置手控发动



旋风连击（ストームラッシュ）是玩家克制敌将时才能发动的技巧，在这种情况下敌方武将的头上会出现一个蓝色的水晶，表示该敌将的气魄槽。除无双技外的任何攻击都可以削减敌将的气魄槽（哪怕被防御），而当敌将的气魄槽被打成零时再以地面攻击命中他，就可以发动旋风连击。敌将被打至空中时，一样可以发动旋风连击，而且空中连击能够更快地削减气魄槽。

《猛将传》中的旋风连击可在OPTION中设置成自动发动或手动发动，设置为手动发动（任意发动）时，即便对方的气魄槽被打到零，继续追打也不会进入旋风连击，而是同时按□＋△即时发动。建议玩家设置为手动发动，把握好时机可以将更多的敌人卷到旋风连击中。

旋风连击发动后全程无敌，伤害高、范围大，发动中对于目标敌将外的敌人也造成伤害。在发动中途连打□或△，可令旋风攻击的HIT数变多，不过中途无法使用其他攻击手段，仅在收招阶段可以用无双技进行追击。旋风连击打中多名敌人时连击数很高，可以快速积蓄觉醒槽、无双槽。在玩家没有好的属性武器时，旋风连击是高难度下的重要进攻手段。

成长强化

角色能力

变更点：等级上限为150级，由此带来体力、攻击力和防御力的上限变化

角色自身能力分为体力、攻击力、防御力这3种数值。这三项数值可通过升级提升，但即便当角色升到150满级时，数值也不会加满，这时需要到将星模式下的学问所直接购买相关提升道具。另外对于有数值强迫症的玩家，切记不要在角色满级前购买提升道具，这样很可能会提前限制住数值上限，导致即便升到150级也无法满数值，且再也无法购买提升道具。



武器概述

变更点：多出5种新武器，且每名角色增加第二秘武

本作共有82种武器，角色间的武器不再重复，非常厚道。日后的DLC还将追加新的武器种类，感兴趣的玩家可以关注一下飞蹴甲的实力。本作每名角色的武器共有8个级别的设定，除了四把1～4银星的普通武器外，还有两把1～3金星的趣味武器，以及一把5金星的第一秘武和一把6金星的第二秘武。

普通武器可直接购买，趣味武器则有如下三种获得方式，分别为：在战场上击败敌将、在将星模式的武器屋里选择"ギャンブル购入"随机购买、将星模式连战后的奖励。无论哪种途径，其几率都很低。《猛将传》的第二秘武在攻击力上更是超过了第一秘武，当然属性并不如打造过的4银星普通武器好。由于本作没有相关第一秘武的奖杯，因此玩家只需专注收集第二秘武即可。

本作玩家获得的武器总和不得超过1200件，超过上限之后将无法再获得新的武器。如果出现这种情况，最好的方法是把武器卖掉。如果在战场上出现这种情况（例如打出秘藏武器却无法获得），由于不能当场卖掉，就只能在调出菜单在武器确认画面中按□键选择破弃了。

武器属性

变更点："旋风"大幅削弱，增加部分新属性

本作武器属性的种类堪称历代之最，每种武器最多可以附加6种属性，武器的名称为"级别最高的属性"＋"该级别武器的原名"。每种属性的最高级别为10级。武器属性实际上包含了传统意义上的武器属性和武器附加能力这两种类型，不过按照游戏中的设定都统称为武器属性，下面将分类对全属性进行详细说明。

武器属性

名称	效果
火炎	附加火属性追加伤害
冰结	一定几率将敌人冻结在当场
雷击	附加雷属性追加伤害
斩击	一定几率发动的按比例扣血伤害，对杂兵一击死
旋风	必定发动的按比例扣血伤害，无视防御
病毒	附加毒属性追加伤害
闪光	给予敌人一定的伤害后会爆发

1. 火炎：和历代一样，是使敌人着火后徐徐减血。但本作的炎属性烧血之慢和前作基本相同，即使是10级炎属性威力也非常有限，而且本作中的敌人很容易受身，很难形成着火连技了。

2. 冰结：一定几率使敌人冻结，冻结后不能动，只能挨打，并且冻结时有极少量的伤害加成。不过本作中的冰结是可以冻住空中敌人的，并且将冰冻的人打死，不会像以前那样立即破冰倒下，而是继续被冻住，可以鞭尸，直到自然解冻。但是由于冰的附加伤害可以忽略不计，和斩击、旋风那些暴力属性相比，还是实用性低了不少。冰结主要是冰住后配合强力的攻击如无双之类，实现不浮空的地面伤害。如果在旋风连击发动可能的状态下把敌将冻结，那么解冻后还可以再次发动旋风连击。

3. 雷击：命中敌人后附加雷击，雷击有一定的波及范围，并且有一定几率追加"敌最大体力的2%×属性等级"的比例伤害，但即便是LV10发动率也并非100%。雷击还有一定几率引发气绝，但需要注意当雷击与诱雷组合时，发动率会下降，且对于浮在空中的敌人无效。

4. 斩击：一定几率对杂兵以及旅团长（含旅团长）以下的无名大众脸即死。一定几率追加"敌最大体力的2%×属性等级"的比例伤害。由于比例伤害也是一定几率出现的，实用性非常高。

5. 旋风：和其他属性不同的是，旋风的发动率为100%，在无印版中无比BUG的该属性得到大幅削弱，现在仅对防御中的敌人造成伤害，且无法崩防。当然配合雷击和斩击后还是可以达到与无印版"旋风"相近的性能，



还是比较推荐的。

7. 闪光：打中时先给对方身上相当于埋个炸弹，继续攻击对方到一定伤害时就会发出一个和诱爆、爆花一样的爆炸，威力也不大。缺点对敌方的尸体无效，发生机会也小于诱爆，比较鸡肋。

6. 病毒：使对方进入中毒状态，中毒状态时受伤增加，10级的毒大概能增加30%的伤害。

武器附加能力	
名称	效果
荆棘	将所受伤害的部分值回弹给敌人
方圆	可以防御后方的攻击
狂乱	体力越少，攻击力越高
猛攻	攻击力大幅上升，但防御力低下
铁壁	防御力大幅上升，但攻击力低下
乱击	无双乱舞的威力上升
连击	连续攻击的威力上升
神速	攻击速度上升
连锁	连击数维持的时间增加
疾走	击破敌人时会出现韦驮天靴
治愈	攻击时回复体力
高扬	攻击时无双槽的增加量上升
开眼	攻击时觉醒槽的增加量上升
诱爆	攻击时有一定几率产生冲击波
诱雷	攻击时有一定几率产生落雷
爆花	受到攻击时有一定几率产生冲击波
雷花	受到攻击时有一定几率产生落雷
背水	红血时起身，附加攻击力2倍效果
忍耐	红血时起身，附加防御力2倍效果
脱兔	红血时起身，附加移动力增加效果
相扬	两把装备武器相性相同时攻击力上升
相坚	两把装备武器相性相同时防御力上升
怯懦	受到攻击的敌人有一定几率进入畏缩状态
气绝	受到攻击的敌人有一定几率进入昏迷状态
蜗牛	受到攻击的敌人有一定几率行动变慢
凯歌	击破敌人时回复体力
咆哮	击破敌人时无双槽的增加量上升
胜哄	击破敌人时觉醒槽的增加量上升
小槌	攻击防御中的敌人时会掉落金钱
激昂	无需红血即可发动真・无双乱舞
裂帛	受身成功时会对周围的敌人造成伤害
顽强	玩家不会被敌人破防
突风	提高吹飞攻击对波及到的敌人的伤害
暴风	攻击力随击破数上升
彗星	吹飞攻击的吹飞距离增大
迅雷	跑步中受到攻击不会硬直
百花	易武反击成功时的强化获得延长
烈火	吹飞攻击时产生爆炸
斧戎	每击破50人发动战神斧的效果
铠袖	每击破50人发动战神铠的效果
战靴	每击破50人发动韦驮天靴的效果
罗刹	体力低下时击破敌人时进入强化状态
煌武	根据周围我方将领数而提升攻击力

1. 荆棘：挨打时，在对手身上出现黄色小爆裂，不但使其出硬直而无法继续攻击，还能将一部分玩家角色挨打伤害返还给他，10级时的弹返率为100%。荆棘的最大意义并非弹返伤害，而是中止敌方的连续攻击，这在修罗乃至究极难度下具有非常重要的意义。

2. 方圆：可以360度防御，有些时候需要，例如当相性被克用易武反击对付对手时，可以按着防御看敌将出招时R1，但是若边上有很多小兵，那么没有方圆的话会很不安全。

3. 狂乱：体力越少，对敌伤害越高。LV10时仅在红血时攻击力翻倍，蓝血时无效，由于凯歌是本作的必备属性，所以狂乱的实用率非常低，基本可以无视。

4. 猛攻：攻击上升防御下降，虽然能提升20%的攻击，但在究极难度下即便防御力升满也可能被敌方的无双秒杀，所以不怎么推荐。

5. 铁壁：防御上升，攻击下降。不过对于"攻击就是最好的防御"的本作而言，这个属性并不怎么实用。



6. 乱击：提高无双的伤害，10级大概提高50%，对于使用无双和觉醒无双来作为主要输出的角色（如王元姬）来说相当有用。

7. 连击：随着连击数，伤害有逐渐提高的加成。就是《战国无双》的乱击，由于一个觉醒无双一般都能有很多CHAIN，因此也是有用的。

8. 神速：提高出招速度，出招慢的兵器如大剑、狼牙棒、朴刀、偃月刀之类的，带上10级神速后会强得多。但是，一些本身出招很快的，如细剑、镖之类的，如果带了很高级别的神速，出招时会影响到手感，导致C连击不够精确。

9. 连锁：连击的持续时间延长，不容易断，一般和连击配合使用。此外，将星模式里一些要求一定连击数以上击破敌将的战功目标，有连锁会容易得多。总体来说没什么用。

10. 疾走：击破敌将后会追加掉落韦陀天靴，10级的话几率还是比较高的，但由于马匹的存在，该技能的意义并不明显。

11. 治愈：攻击对手时恢复自身体力，可视为凯歌的劣化版。

12. 高扬：提升攻击对手时增加的无双量，可视为咆哮的劣化版

13. 开眼：提升攻击对手时增加的觉醒槽量，可视为胜哄的劣化版。

14. 诱爆、诱雷：除无双乱舞和旋风连击外的任何攻击都有一定几率追加闪光的爆裂/雷击的雷电，但追加的是相当于1到2级的闪光/雷击的爆裂/雷电。其中爆裂范围较大，威力较小，雷电范围小但威力大。诱爆倾向于保证出招安全，诱雷倾向于提高伤害。不过这两个是可以同时在同一兵器上出现的。总体而言是比较有用的，尤其是攻击范围小的兵器，有了诱雷诱爆可以变相提高攻击范围，使出招不易被打不到的小兵断掉，也能加快无双和觉醒槽的积蓄。

15. 爆花、雷花：挨打时，有一定几率出现1到2级的闪光的爆裂/雷击的雷电，来断掉对手的出招，不过高难度下远不如荆棘有用，因此基本可以无视。

16. 背水、忍耐、脱兔：红血时倒地起身分别获得战神斧、战神铠、韦陀天靴的功效，基本没用。

17. 相扬、相坚：当装备的两把兵器相性相同时，攻击/防御上升，10级大概提升20%。注意只有目前使用着的兵器上的有效，两把都有的话不会叠加。

18. 怯懦：攻击有一定几率使敌人进入那种被偷袭（就是从高处跳下来的奇袭）后的状态，不会进攻。仅在特定场合有用。

19. 气绝：攻击造成的状态一定几率变为眩晕，若眩晕后打到的一下也发动眩晕可以继续晕不会浮空。这个纯粹是硬从雷属性里剥离出来的。但由于普通攻击也能发动，打晕了后就变成浮空，有时反而有弊端。

20. 蜗牛：攻击时一定几率使敌人行动迟缓。通常来说用途不大，但低等级对付一些斗气将时也会有用。

21. 凯歌：打死敌人时恢复一定的体力，增加量非常明显，是挑战高难度的必备技能。

22. 咆哮：打死敌人时多增加一定量的无双，哪怕是用无双打死的敌人也照样加无双。

23. 胜哄：打死敌人时多增加一定量的觉醒槽。

24. 小槌：攻击正在防御的敌人会掉钱。作用很小，因为每个敌将以及旅团长都会掉兵器，拿去卖卖就几万出来了，将星模式还可以靠派兵所派兵后拿支援兽去卖钱，差价一次一万多。

25. 激昂：无双变为真无双，即以往的真乱舞书。本作和前作一样，是否真无双的差别只是是否带个炎属性，觉醒无双也可以带炎，一般来说用途不大，不过等级不高时打修罗难度，有些斗气将防很高，这时觉醒无双配合咆哮来长时间烧也是一个办法。

26. 裂帛：受身成功时发生冲击波，对敌人造成伤害。该属性对追打防御效果的意义远大于造成伤害本身，不过冲击波的判定实在太小。

27. 顽强：不会被防御崩坏。注意是不会被崩坏，也就是能防掉类似刀的 C3 最后一下这类崩防技，但投技类的属于防御不能，该技能是无效的。在目前两作真三国无双都在向大蛇靠拢的情况下，总体而言实用性很低。

28. 突风：提升吹飞的敌人撞到人时的伤害。至于加多少，游戏打到小兵根本不会在上方显示血条，更别说被吹飞撞到的了，也就无从测起。

29. 暴风、彗星、迅雷、百花、烈火：在挑战模式的对应任务下取得一定的成绩后，系统会奖励带有该系统的武器，具体效果可在后文的“挑战模式”部分详细参看。其中迅雷是非常值得推荐的属性，令角色在受到除了无双乱舞、易武攻击和旋风连击以外的攻击时不会出现硬直，完全钢体化，并且不会被从马上打落，对于以马战为主的角色是绝配。

30. 斧戎、铠袖、战靴：《无双大蛇 2U》照搬过来的属性，不是非常推荐。

31. 罗刹：装备该属性的武器时体力减少，击破敌人随机获得战神斧、战神铠、韦驮天靴的强化效果。

32. 煌武：周围武将数越多攻击力越高，在需要奔走闯荡的关卡中实用性依旧不高。

角色特技

变更点：新增 5 名新角色的武器天禀

角色特技分为两种，分别是能力补正型和特殊动作开放型。能力补正型共有 18 种，每种最高 20 级。习得方法则是在特定条件下打败敌将后随机获得的。随着级别的增高，习得的几率也会逐渐下降。提高游戏难度则可以有效地增加习得的几率，另外不同特技有不同的习得几率。在满足规定条件的情况下，可以通过中断再开的方法来确保习得技能，同时满足多个条件时只能习得一种。



特殊动作开放型

特殊动作开放型特技的效果是让玩家无视武器的系统适性也能发动各武器对应的特殊动作。其习得条件也非常简单，只要将该武器对应的武将的级别提升到 50 级即可。而将 4 种特殊动作中的任意一种的全部武器的天禀练出来，就可以获得让该种武器全部可以发动特殊动作的天禀。新增的 5 种天禀如下：

特技名	效果	习得条件
十字戟天禀	与武器系统适性无关，只要装备十字戟就能发动无影脚	吕玲绮升到50级
三尖刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备三尖刀就能发动旋风	于禁升到50级
火焰弓天禀	与武器系统适性无关，只要装备火焰弓就能发动轻功	朱然升到50级
连结布天禀	与武器系统适性无关，只要装备连结布就能发动转身	法正升到50级
兵法简天禀	与武器系统适性无关，只要装备兵法简就能发动轻功	陈宫升到50级

故事模式

本作的故事模式除了练习模式不列入计数外，包括了 6 方势力，即《357》的魏、蜀、吴、晋、他，加上《猛将传》的吕布路线。“他”路线以外的 5 条路线中，部分关卡具备分支条件，在关卡选择时可看到它们缩略图的左上角有黑色的五角星。五角星的个数代表由该关卡进入分支需触发的条件数。无论在任何难度下，只要达成条件，黑色五角星会被点亮成金色。选择关卡时有连续和单发两个选项，区别在于选择连续时打过本关后要接着往下打，中途无法改变关卡难度。选择单发时则打过本关后自动回标题画面。无论选择连续还是单发都不影响达成条件。

分歧点



每个势力的结局分歧点都在一个固定关卡里，如果在之前的关卡中达成全部条件，在出战前可以选择与两名关键角色之一对话，选择不同的角色即代表进入不同的结局路线，选择紫色光标的角色对话进入史实路线，选择黄色光标的角色对话则进入假想（IF）路线。此外也有影响到小部分关卡开放的分支关卡。以下说明只包含《猛将传》的新增关卡，《357》中已经出现过的关卡分歧条件可参考以前的《游戏机实用技术》和《PS3 专辑》

吕布传

虎牢关逃亡战

分支条件：成功救出华雄将影响定陶之战

达成方法：到达地图东边的广场后，无视所有敌人直接跑到敌本阵前的华雄身边，将周围的敌将全部消灭后完成救援。

长安政变

分支条件：确保王允的安全将影响定陶之战；令所有的老虎归顺后解锁常山之战。

达成方法：先达成老虎归顺的条件。地图上的老虎共有 3 处，分别是地图西边的房间（在关卡开始地点的上方偏左位置）、向北的桥上以及地图东边的城砦，将老虎全部击破后便可令其降服。确保王允安全则需要在打倒董卓后，赶在贾诩的增援之前到达王允身边，这样可令王允潜伏起来。注意王允所在位置需要从西边绕过去。

常山之战

分支条件：3 次救援袁绍军，将影响定陶之战。

达成方法：需要赶在袁绍军之前行动，触发西侧的落石、中央的火计和东侧的敌方增援，然后将为首的敌将和旅团长都干掉。需要注意的是消灭顺序最好



是先旅团长后敌将，因为消灭敌将后砦门会立即打开，导致陷阱尚未解除，袁绍就跟了过来，这样就无法触发救援条件了。

定陶之战

分支条件：确完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和门番对话为史实，和华雄对话为假想。

寿春之战

分支条件：成功说得张飞后，袁术在下邳落日战登场

达成方法：等张飞在地图左下方出现后，立即赶到他的身边，速度要快，等木箱全部被破坏就无法成功说得了。

魏传

樊城防卫战

分支条件：保护魏将免于水计，可解锁荆州平定战。



达成方法：将吴将往樊城内诱导的途中，地图左下方的蜀国本阵中出现3个传令兵，在他们到达吴国本阵前将其全部消灭，然后继续将吴将向樊城诱导。诱导完毕后，骑马前往地图的左上方迅速消灭防卫水门的关索，令水计发生。之后只要注意我方武将不败走，即可达成条件。

吴传

夷陵击退战

分支条件：在火计发生前击破赵云，可解锁江陵防卫战。



达成方法：这一关的误区容易发生在玩家看似可以更快靠近赵云的右侧进军，结果会发现砦门紧闭。正确的方式是开场即往地图左边走，过河以后找到赵云将其消灭。

蜀传

定军山防卫战

分支条件：刘备没有负伤的情况下获得胜利，可解锁夷陵复仇战。

达成方法：战斗开始后从地图左边的道路一路往上，赶到刘备身边即可轻松达成。注意刘备不能负伤并非是不能损血，不用太过紧张。

晋传

成都脱出战

分支条件：救出文虎和邓忠，可解锁巴蜀平定战

达成方法：战斗开始后从地图的西边进军，在往东的过程中从地图中央的走廊上跳下，救出南边的文虎。之后从文虎所在区域往右，打倒马隆和钟骏，前往北面救出邓忠。

巴蜀平定战

分支条件：令所有敌将归顺，可解锁上庸之战

达成方法：需要在敌方的刺客接触兵建、句安、师纂之前将此3人击破。如果击破时间来不及，也可以先消灭所有的刺客，这样再去悠闲地消灭他们即可。钟会登场后将其击破，也会归顺我方。

自由模式

相比《无双大蛇》中比较打酱油的自由模式，《357》的自由模式就以众多隐藏关卡成为了相当耐玩的一个模式。到了《猛将传》，每个关卡又追加了3种战功目标。达成战功目标可获得大量武勋，影响到角色的统率力。每一关根据玩家的击破数、过关时间和获得武勋，系统会给出D～S级的评价，只有这三项全部达到S，最终过关评价才能是S，这影响到全S奖杯的获得。

和将星模式一样，自由模式也可以带领3名护卫武将，同样可以使用战斗技能。该模式是完成武器收集、《猛将传》追加的所有关卡“究极”难度通过、《猛将传》追加的所有关卡S级评价达成、战功目标达成等奖杯的重要刷取模式。注意战功目标和过关评价不受难度影响，因此如果玩家在究极难度下无法快速过关，建议还是选择天国难度，先解锁相关奖杯。挑战究极模式的玩家务必将角色等级提升到150，同时参照系统部分的属性说明给武器附加旋风、凯歌、斩击、雷击、神速等属性，维持生存率且高效率地杀敌。

将星模式

本作的将星模式分为铜雀台和地方平定两个阶段。前期玩家需要不断收集同伴和素材，壮大名声，升级自己的各项设施。待铜雀台建成后，与出口附近的文官对话可开启地方平定，但要注意一旦开启地方平定，除了玩家当前角色和几名同城的同伴外，其余所有武将都会成为在野武将，必须在地方平定的过程中将他们再次收服，才能重新享受诸如学问所等设施的便利。

同伴

游戏中共有816名同伴，在战场上击破的敌将会直接加入，而每打完一场战斗更是会随机获得大量同伴，但无双武将必须由玩家击破才会加入。同伴的上限也是816人，注意同伴的上限是随着名声的提高而增加的，基本上每获得1000点名声就会增加一次上限。而同伴数量又关系到新设施的出现，是非常重要的数值。在故事或自由模式下已成为同伴的无双武将可以在将星模式中使用。

无双武将

玩家可以选择的82名角色称作无双武将，在将星模式中加入我方的无双武将不仅可操作使用，还能将其任命为护卫武将和设施负责人。护卫武将一次可选择三人，和护卫武将出战的话可以发动激·无双乱舞，另外护卫武将还有支援和战斗两类技能。支援技能可对玩家角色自身予以加强，而战斗技能则能对战场上的据点产生影响，比如在据点中放火、投毒、支援我方特定据点，也有收集兵粮、收集素材的系统支援系。战斗技能可在将星模式的地方制压战和自由模式下使用，对以S级为目标的玩家会有很大帮助。



此外带着护卫武将出战还可以提升友好度，绊提升之后会看到亲密台词，升到最高级后护卫武将的支援技能也会变为两种。亲密台词分为对男和对女两种，如果能听完一名无双武将的对男对女亲密台词，即可在画廊模式中解锁该角色的将星模式全台词。

设施介绍

武器屋



主要作用是买卖武器，所出售的武器质量与武器屋的等级有关，到 50 级时即可直接购买 4 级武器。此外，武器屋 10 级时开放交换锻炼，30 级时开放强化锻炼，50 级时开放**キャンブル**购入。《猛将传》中新增了特殊锻炼，玩家可以更有目标性地打造武器，不过强化锻炼在无印版中进行过修改，因此与特殊锻炼其实各有千秋。

交换锻炼：用三个武器随机生成两个武器。3 个 1 级武器就有几率升成 2 个 3 级武器，但无论是武器的相性还是属性，乃至武器种类都是完全随机的，同时还要消耗武器素材，可以说是比较无聊。

强化锻炼：原本随机性较强的强化锻炼在《357》的 1.03 版补丁中得到大幅修改，《猛将传》也保持了修改后的系统。强化规则如下：

1. 强化锻炼后得到的新武器会保留对象武器的属性，同时附加媒体武器的属性。

2. 对象武器的攻击力会低几率地提升，提升量最大为 5。

3. 当对象武器有一个属性空位，且与无属性的媒体武器合并时，会随机获赠一项 LV1 的新属性。当对象武器没有属性空位，且与无属性的媒体武器合并时，原 6 项属性中的随机一项提升一个属性等级。

4. 当媒体武器与对象武器的属性不同时，媒体武器的属性将填补上对象武器的属性空位，这种又分为如下 2 种情况：①当媒体武器的不同属性多于对象武器的空位时，将按照空位数来随机继承这些不同属性中的若干种。继承后该属性的等级为（属性合计值 ÷2），然后四舍五入；②如果对象武器没有属性空位，且媒体武器附带不同属性时，不会继承媒体武器的属性，而是提升对象武器的原有属性。

特殊锻炼：与《无双大蛇 2U》中相近的锻炼系统，玩家可以将制定的属性附加到一心想要打造的武器上，同一属性的数值可以通过反复锻炼来积累提高，打造出最强武器不再是梦想。除了附加属性外，还可以消耗 500 宝玉给武器添加 1 点攻击，或者消耗 50 宝玉改变武器的天地人属性。

ギャンブル购入：购买特定种类的武器。买来的武器是属性随机的，玩家每次只能选择购买 8 种武器中的一种，但可以通过返回上一层菜单的方法来刷新购买列表。



DLC 取得：武器和支援兽这两类 DLC 需要先在此处取得后才能给武将装备使用。

料理屋

类似《怪物猎人》的猫饭系统。选择不同的料理可以发动不同的效果，效果可以一直维持到下次返回基地之时。每一种料理都有数种效果，每次可随机发动其中的几种，也有全部发动的情况。随着料理屋等级的提升，可选择的料理种类也会增加。

派兵所

派兵去各地寻找素材、武器和支援兽，派兵所等级提升后会增加探索的地点，每次最多花 10000 金钱探索一个地点。派兵所等级提升后，建议玩家每次花 1000 金钱探索益州，这样在战斗回来后与派兵所的士兵对话便可获得一头大熊猫，能在交易所卖 10000 多金钱，比较赚。

交易所

买卖支援兽的地方，还可以进行素材交易。不过素材只能卖，不能买。武器素材和施设素材可以在交易所里交换，在交易所升到 50 级之前，2 个施设素材才能换 1 个武器素材，50 级后变为 1 ： 1。

农场

每经过一场战斗就可以在农场领到一笔资金，农场 50 级时每次可以获得最低 5000、最高 15000 的资金。担任农场负责人的无双武将有时候会赠送玩家各种素材。

训练所



担任训练所的武将可以获得经验值，不过数量并不多。训练所等级提升后，获得的经验值也会增多。不过有了学问所的存在，升级效率比训练所实在高出太多，基本可以无视这里了。

厩舍

用不同的饵来喂养支援兽，当支援兽的满足度达到 MAX 时，就会赠送玩家新的支援兽、武器或素材作为报酬。等级上升后会增加饵的种类，提高珍稀支援兽的满足度比较容易获得好报酬。

学问所

花钱购买升级经验和角色能力的地方，非常实用。学问所升级后，不仅出售的商品会增加，就连价格也会下降。在学问所达到 50 级的情况下，利用买经验的方法提升武将等级是非常实惠的。本作中武将最高为 150 级，而提升体力和攻防所需的金钱远远大于经验值，建议先把等级升满后再来提升这些基础数值。

名称	作用	原始价格	50 级价格
经验值增加・微	EXP+400	1000	600
经验值增加・小	EXP+840	2000	1200
经验值增加・中	EXP+1760	4000	2400
经验值增加・大	EXP+3220	7000	4200
经验值增加・特	EXP+4800	10000	6000
体力增加	体力+5	18000	12000
攻击力增加	攻击力+5	18000	12000
防御力增加	防御力+5	18000	12000

地方平定

铜雀台建成后与文官对话可进入地方平定阶段，玩家需要在中国大陆的 5 个地区上通过不断的战斗来提升地区的制压率。制压战的时间只有 10 分钟，且无法通过击倒武将来延长时间，对于一些高难度或流程较长的关卡而言，时间并不算充裕。



5 个地区分别是中原周边、江东、荆州・南、荆州・北、西方一带。第 5 个地区需要将前 4 个地区的总制压率达到 300% 才会出现。每当一个地区的制

压率达到 100%，就会受到皇帝的奖赏，奖励的武器虽然攻击力很低，但附带了特有的属性，不要随手卖掉了。将 5 个战场全部以 100% 的制压率完成后，会出现最终决战。最终决战需要在限定时间内打倒十常侍后再击破伪帝，难度比较高，建议拥有属性特别好的武器和满级满数据的角色再来挑战。

进入地方平定阶段后，每一战只可能出现一名无双武将，且出现地点固定。将其击破后即可令其再次加入，尤其是本作的 5 名新角色于禁、朱然、法正、陈宫和吕玲绮，将他们练到 50 级都能各自解锁一个奖杯，最快捷的方法就是在将星模式的地方平定找到他们的出现地点，选择天国难度最快令其加入，然后喂经验书。

地方、战场及对应无双武将一览

地方名	战场名	无双武将
中原周边	冀州	袁绍、张角、左慈、董卓
	官渡	甄姬、曹丕、夏侯惇
	下邳	吕玲绮、陈宫、吕布、貂蝉
	许昌	曹操、典韦、蔡文姬、郭嘉
江东	吴郡	孙策、周瑜、大乔、小乔、太史慈
	广陵	鲁肃、朱然、陆逊
	合肥	张辽、李典、乐进
	建业	周泰、孙权、丁奉、练师
荆州・南	江夏	孙坚、黄盖、韩当、孙尚香
	赤壁・改	吕蒙、甘宁、凌统
	夷陵	黄忠、星彩、张苞、关兴、法正
	白帝城	刘备、关羽、张飞、孟获、祝融
荆州・北	襄阳	诸葛亮、月英、徐庶、关索、鲍三娘
	长坂	赵云、庞统、关平、刘禅
	洛阳	司马懿、司马师、司马昭、张春华、王元姬
	樊城	庞德、曹仁、于禁
西方一带	天水	徐晃、夏侯渊、张郃、诸葛诞、夏侯霸
	潼关	王异、贾诩、许褚
	五丈原	马超、魏延、马岱、关银屏、姜维
	长安	文鸳、贾充、邓艾、钟会、郭淮

※ 表格说明：上表中表示在地方平定时各无双武将的出现场所，在初次攻略某个战场时，敌方总大将是一名大众脸，而第二遍攻略时则会随机出现一名无双武将。但无论如何，每个战场出现的武将其范围是固定的，如冀州只可能出现这 4 名武将。当玩家想让目标角色赶紧加入队伍时，可选择其对应的战场反复刷取，直到看到该角色作为敌方总大将出现为止。

出击军团编成

除玩家操纵角色外，每关我方还需要编成最多 8 个军团。在每次与文官对话执行任务前，都能看到出击军团的编成界面。每个军团由一名军团长和 3 个副将组成，第一军团默认为守护我方本阵的总帅，一旦被击破，任务就告失败。需要注意的是全军中最多只能编入 8 名无双武将，但单个军团不受限制。即玩家既可以循规蹈矩地采用“一名无双武将 +3 名大众脸武将”的方式编出 8 队，也可以集中优势力量，给坚守本阵或冲锋陷阵的军团一口气编入 4 个无双武将，但这样有可能导致其他军团战力薄弱。

需要注意，一旦参战军团中的武将阵亡，无论是无双武将还是大众脸，其都会变成在野武将，必须再次将其打败后才能加入，因此如果是玩家特别中意的角色，建议还是不要编入军团，让那些不疼不痒的将去当炮灰吧。



护卫武将



玩家最多可带领 3 名武将上阵，无双武将或大众脸均可。每名武将作为副将时都有自身的 COST 值，操作角色带领的 3 名武将，其 COST 值的总和不得超过当前总 COST。本作导入了“统率力”概念，统率力等级决定总 COST 的多少。大众脸武将消耗的 COST 一般在 1 ~ 15 之间，而无双武将则消耗 30 左右，因此初期统率力只有 1 级的角色，只能带领 3 个大众脸武将或至多一名无双武将。统率力提升到 99 以后，带领 3 名无双武将作护卫也不在话下。

统率力的提升

统率力根据玩家在关卡中获得的武勋提升，获得武勋的方式有如下四种，难度对武勋的获得量有所加成。需要注意的是统率力从 LV1 到 LV2 所需武勋点为 100，之后仅需 10 点即可升级。

1. 对护卫武将下达固有战斗技能指示，获得 5 点武勋。

2. 对护卫武将下达的固有战斗技能指示成功，获得 30 点武勋。

3. 在将星模式的地方制压战中制压宝物库，获得武勋量随机。

4. 在自由模式下完成关卡的战功成绩，达成一项获得 50 点，两项获得 150 点，三项获得 300 点。

每个武将都有其固有战斗技能，固有战斗技能的使用次数有限制，玩家可以通过菜单的“武将情报”→“护卫武将设定”→“护卫武将强化”来提升某一个武将作为护卫武将时的技能等级。技能等级越高，一场战斗中能够使用的固有战斗技能次数也越多，不过该强化会将作为强化媒介的武将驱逐下野。

固有战斗技能一览

名称	效果
伏兵	在指定地点埋伏下兵力，袭击接触到的敌人。被袭击的敌人发生混乱，并有机会掉落道具。
火计	在指定的地方放火，威力很大但持续时间短，能对敌方集团造成巨大伤害，玩高难度下的制压战时非常有用。在敌方总大将或强敌所在的据点使用也极具效果，是非常推荐的技能。
毒罠	在指定地点设置毒陷阱，威力低但效果持续时间长。
本队应援	瞬间移动到我军总大将的身边，没有总大将的话则移动到玩家角色身旁。
突击友军	指定地点出现大量友军，登场的友军会向敌方总大将进军。
防御友军	指定地点出现大量友军，登场的友军会坚守该地点。
伪传令	令接触的敌军移动速度大幅下降。
紧急支援	发动后与之接触，周围会出现随机的战场道具。
采集移动	一边收集武器、素材、金钱、宝玉，一边向目标地点移动。移动距离越长，收集效果越好，可以帮玩家赚点零花。
敌军召还	从地图上最近的出口一时撤退，然后策反100名左右的敌人。该技能可用于追求S级评价，而击破数又比较难积累的关卡中。
兵粮采集	与玩家接触后，令关卡的限制时间延长，延长幅度约为（玩家当前的击破数 ÷ 3）秒。

挑战模式

挑战模式原则上是个可以无限提高成绩、不断玩下去的模式，但该模式涉及到的奖杯只需在各子模式下把成绩提高到第一位即可。该模式可让玩家选择任意武将，可装备的武器只有各种类武器的天地人三种最基本数值，且无法装备技能，武将也固定在 30 级。另外受 PSV 的机能限制，同屏人数没有家用机版多，所以夺取第一名的要求也比家用机版低，下文就来叙述一下各模式的攻略要点。

暴风

第一位要求：10 分钟内击破 2500 人（PS3 版）/1300 人(PSV 版)

概述：每打倒 4 名无双武将，地图中央就会出现吕布，将吕布打倒后出现大量敌人和老酒。获得战斗中出现的武器属性玉“暴风”，可让攻击力随着击破数而增加。

攻略方法：推荐使用曹仁，武器装备镖和方天戟。开场先用镖的普通攻击和无双乱舞来积攒觉醒槽，蓄满后立即发动，用觉醒乱舞横扫全场，能轻松提高击破数。面对武将可使用高伤害的方天戟攻击，即便是吕布也可以秒杀。击破吕布有立即发动无双乱舞，在奔跑的中途取得老酒继续回复无双槽。

彗星

第一位要求：10 分钟内将 1000 个(PS3 版）/500 个(PSV 版）敌人打落悬崖



概述：每打倒 2 名无双武将，吕布会出现，将其打倒后出现大量敌方援军。获得战斗中出现的武器属性玉“彗星”，可提升部分 C 攻击的吹飞距离。注意一旦玩家掉落悬崖，会立即判定任务失败。

攻略方法：推荐使用吕布，武器装备两把偃月刀，主力攻击为 C4，易武攻击对付武将，吕布的乱舞 1 也能对直线上的敌人大量吹飞。攻略的要点就是尽快击破敌人，令吕布尽可能多地出现。

迅雷

第一位要求：6分钟(PS3 版）/7 分钟 (PSV 版）内到达目的地

概述：打倒敌将出现武器属性玉“迅雷”，这样在奔跑时受到攻击也不会出现硬直，尽管跑到目的地即可。

攻略方法：推荐使用轻功适性为 4 星的武将，武器装备弧刀和方天戟，利用弧刀的□＋× 连打实现超高速移动，遇到敌将后切换成方天戟秒杀即可，是最容易达成的一项挑战。

百花



第一位要求：在 30 分钟内击破 75 名（PS3 版）/65 名 (PSV 版）以上敌将

概述：敌将分批出现，每次出现 1 ~ 5 个，越后面出现的敌将实力越强。获得武器属性玉“百花”，可令易武反击的强化时间延长。

攻略方法：推荐选择吕布，装备两把方天戟，他的 C3 追加 EX 攻击威力极高且无视防御，杀敌效率非常高。乱舞 1 范围很大，空中乱舞无视防御，乱舞 2 威力极高，都非常实用。基本打法就是靠近敌人按 R 发动易武攻击，令敌人出现硬直后再用普通攻击随意击破。

烈火

第一位要求：6 分钟内令敌方全灭

概述：需要把握好觉醒乱舞的使用时机，尽可能一次性地击破更多敌人。获得武器属性玉“烈火”，可让被吹飞的敌人发生爆炸，牵连更多的敌人。

攻略方法：推荐使用移动速度快的女将(王元姬、星彩等)，装备两把方天戟，发动易武攻击后利用方天戟的高攻击力秒杀敌人。跳跃高台时如果不小心掉下去也不用担心，对面高台的下方会有楼梯接应，虽然会浪费一些时间，但以方天戟的攻击力还是可以把时间控制在 6 分钟内的。

第二秘武获得方法一览

魏

夏侯惇

系统名：朴刀

武器名：刹霸冻牙

取得关卡：荊州平定战

获得条件：战斗开始 9 分钟以内击破关平、关兴、关索

攻略法：战斗开始后向地图左边进军，中途击破向朗、门番和赵累。中途关兴出现，将其击破。之后吴军会从右边进军，先返回中央击破陆逊和吕蒙军团。关索从地图中央的悬崖跳下后，将其击破。最后等梯子架好，击破中央高台的关平获得贵重品。

典韦

系统名：手斧

武器名：百雷斧

取得关卡：定军山救援战

获得条件：破坏所有的弩炮和虎战车，并从投石开始后的 3 分钟内击破法正



攻略法：弩炮在中央区域和张苞一起出现，虎战车在地图右下角和月英一起出现。靠近敌方本阵时投石开始，直接打倒法正。如果在打倒法正时贵重品还没有出现，表明还有漏掉的弩炮或虎战车，回头将它们打掉是同样可以获得的。

张辽

系统名：双钺

武器名：影斩双鉞

取得关卡：吴郡攻略战

获得条件：战斗开始 7 分钟以内令陈宫的计策成功

攻略法：只需迅速击破敌将的同时进军即可。地图左边砦子里的韩当需要靠近最西边的门时才会出现，将其击破后获得贵重品。注意一定要移动到关键位置，否则韩当不会出现。

曹操

系统名：将剑

武器名：飓风の剑

取得关卡：荊州平定战

获得条件：战斗开始 6 分钟以内击破吕蒙和陆逊



攻略法：向地图左边进军击破向朗、门番、赵累。之后击破关兴，待吕蒙和陆逊赶到后返回将他们击破即可。

许褚

系统名：碎棒

武器名：晶群裂碎

取得关卡：新野防卫战

获得条件：战斗开始 8 分钟以内击破廖化

攻略法：时间比较充裕，一边按系统提示救援我军，一边前往击破廖化也是来得及的。如果战力实在不够，就先无视救援任务，直接奔向廖化身边。

夏侯渊

系统名：鞭箭弓

武器名：晓天一闪弓

取得关卡：梓潼の战い

获得条件：黄忠的弓箭齐射剧情发生后，5 分钟以内击破黄忠和严颜

攻略法：首先击破前线的敌方武将，然后前往地图左边的敌方兵粮库，击破张苞，触发黄忠齐射的事件，之后按部就班地穿过地图左边的道路，前去击破黄忠和严颜。

徐晃

系统名：大斧

武器名：锋尘破断

取得关卡：长安防卫战

获得条件：我方武将全部存活的情况下，战斗开始 4 分钟以内击破成宜、张横、韩遂



攻略法：时只需在战斗开始后迅速击破敌将即可，注意韩遂所在位置必须从城内侵入。

张郃

系统名：钩爪

武器名：降魔妖阎爪

取得关卡：梓潼の战い

获得条件：战斗开始 6 分钟以内占领前线，并击破兵粮库的伏兵

攻略法：战斗开始后击破前线的敌将，然后前往地图中央偏左的兵粮库击破张苞和马良。

曹仁

系统名：牙壁

武器名：钢牙峻鳞

取得关卡：樊城防卫战

获得条件：战斗开始 11 分钟以内令魏军的水计成功

攻略法：注意一旦击破引诱的目标敌将，将会无法满足取得条件。先不要管引诱敌军的指示，确保击破地图下方的传令兵。击破传令兵后靠近需要引诱的敌将，将他们引导进樊城。进城以后不要攻击他们（非常重要！），直接前往地图左上的水门。打倒水门的关索后即可令水计成功。水计成功后会有不少事件对话，需要等这些对话全部完毕后才会出现贵重品报告，因此可以多等一会，不要着急。

曹丕

系统名：双刃剑

武器名：燕无奏

取得关卡：官渡决战

获得条件：战斗开始 10 分钟以内击破甄姬

攻略法：按照系统提示一路前进，占领敌方兵粮库后，靠近中央区域的延津北据点，甄姬就会出现。

甄姬

系统名：笛

武器名：春雷玉

取得关卡：赤壁攻防战

获得条件：防止敌方的火计，并且在战斗开始 9 分钟以内击破韩当

攻略法：需要迅速击破由南至北 3 处过来的孙策军的火计部队。南北两端的火计部队由我军同伴拖延，所以玩家只要先击破中央的黄盖，然后再击破其他火计部队和韩当即可。



蔡文姬

系统名：箜篌

武器名：天嘉宴

取得关卡：丽人搜索战

获得条件：发现所有的 10 个丽人

攻略法：这一关条件较难达成，建议玩家拥有高等级的旋风或斩击武器再来挑战，实在不行，利用易武攻击强大的方天戟也行，此外还要准备一批快马，护卫武将则选择 3 个拥有“伪传令”的。战斗开始后立刻上马，先击破逃走的 3 个野盗，对拥有伪传令的 3 个护卫武将下达“地点确保”指示，指定南中腹砦为目标。前往系统指示的地点，击破 3 组男女无双武将，救下被袭击的 3 个女官。继续击破系统指示的 3 组男女武将后，立即向地图中央移动。这里很容易失败，建议每击破一组就中断存档一次。地图中央出现的商人会向地图的西方和南方逃跑，从西方的开始击破，注意这里手脚一定要快，否则会被他们逃走。在野盗出现的同时，对南侧的野盗使用护卫武将的伪传令，阻止他的移动，然后击破 2 组男女武将。（李典的第二秘武即在此阶段出现。）之后迅速击破地图东边指定地点的旅团长，该旅团长非常耐打，建议用觉醒、方天戟易武攻击后的连击或者按比例扣血的属性武器击破。击破旅团长后再击破最后的 2 组男女武将，蔡文姬和乐进的第二秘武都会在该阶段出现。

贾诩

系统名：锁镰

武器名：澪刈

取得关卡：长安防卫战

获得条件：战斗开始 7 分钟以内令曹操的援军赶到

攻略法：无视开始的系统指示，先迅速击破城内的韩遂，占领武器库。击破地图右下的张卫，令妖术停止。然后击破地图左边的李堪和曹仁，确保援军的侵入口。

庞德

系统名：狼牙棒
武器名：坏幻
取得关卡：新野防卫战
获得条件：成功救援满宠后击破廖化
攻略法：迅速救出满宠后击破廖化即可，没有什么要点。

王异

系统名：笔架叉
武器名：瑯乱洸叉
取得关卡：梓潼の战い
获得条件：马超出现后，4分钟以内击破马超和马岱
攻略法：先击破前线的敌将，然后击破地图左边兵粮库的伏兵，穿过左边的道路，到达费祎的位置，马超和马岱出现，将他们击破即可。如果马超没有出现，而出现的是黄忠，那就再次返回费祎附近，马超就会出现了。击破顺序建议先马超后马岱。

郭嘉

系统名：打球棍
武器名：天眩灼璃
取得关卡：定军山救援战
获得条件：发现弩炮部队的传令出现后，3分钟以内击破张苞
攻略法：先消灭定军山的所有蜀军，往下到达地图中央区域，张苞和弩炮出现，迅速击破张苞即可。

乐进

系统名：双钩
武器名：霜翼神风爪
取得关卡：丽人搜索战
获得条件：发现9个以上的丽人
攻略法：参考蔡文姬的第二秘武获得。

李典

系统名：车旋戟
武器名：崩天狼风戟
取得关卡：丽人搜索战
获得条件：发现7个以上的丽人
攻略法：参考蔡文姬的第二秘武获得。

于禁

系统名：三尖刀
武器名：天涯讨断
取得关卡：荆州平定战
获得条件：战斗开始8分钟以内架好梯子并击破赵云和张飞
攻略法：事先装备一匹快马，战斗开始后向地图中央移动，依次击破马良和关索，架好梯子。击破崖上的关平后，赵云在地图左上、张飞在地图左下出现。返回过来时的道路先击破赵云，然后骑马向东移动击破张飞。



吴

周瑜

系统名：棍
武器名：光耀碎波棍
取得关卡：汝南侵攻战
获得条件：击破李典和乐进后发现奇袭部队



攻略法：向北进军，爬上吊桥后击破出现的李典和乐进。击破后立即向东走，到达系统提示“东の间道に注意せよ”的地点。

陆逊

系统名：飞燕剑
武器名：玻璃阵剑
取得关卡：都督对抗战
获得条件：战斗开始6分钟内击破程昱、蒋干、南华老仙
攻略法：没有要点，迅速击破杂兵和敌将即可。

孙尚香

系统名：圈
武器名：怜烂蓉圈
取得关卡：襄阳攻略战
获得条件：战斗开始10分钟以内击破曹仁、徐晃、于禁
攻略法：首先击破正门的武将，然后向地图的右侧移动，击破曹仁。前往上方的小路，击破出现的徐晃。从小路的里端跳进城内，击破门前的蔡瑁，等城门打开后进去击破于禁。

甘宁

系统名：锁分铜
武器名：烈日昂锁
取得关卡：江陵防卫战
获得条件：兵粮到达本阵后击破张辽
攻略法：兵粮需要在击破王异并阻止火计后才能到达。战斗开始后先全灭我军本阵附近的敌将，地图的右上角孙盛出现。之后王异军团出现，将其击破。敌方北方的火计部队会不断靠近，因此击破王异的速度一定要快。南边的火计部队则只需在本阵南方的崖壁下守株待兔即可。阻止火计后发生剧情事件，最后张辽会向我方进军，将其击破。

孙坚

系统名：九环刀
武器名：紫电翔鹰刀
取得关卡：寿春攻略战
获得条件：曹操进军开始后，5分钟内突破曹操本阵。
攻略法：首先击破正面的大众脸武将，继续进军。击破曹洪和荀彧，探索北面的砦，击破出现的乐进部队。东南方的砦门会打开，前往击破李通和曹纯。然后击破小路上的李典（贾诩可以无视），进城后击破曹丕、许褚、崔琰、郭嘉后发现贵重品。

太史慈

系统名：双鞭
武器名：冻魔双鞭
取得关卡：庐江の战い
获得条件：战斗开始后10分钟内击破张辽、贾诩、于禁
攻略法：一边救援我方将领，一边与周瑜汇合。在地图的中央区域需按顺序击破张辽、贾诩、于禁。注意这一关有不少的高低差地形，要把握好地形的连接处，不要做无谓的移动。

吕蒙

系统名：戟
武器名：灭龙颚
取得关卡：夷陵追击战
获得条件：战斗开始 10 分钟以内击破冯习
攻略法：按照系统指示迅速行动。开始先击破本阵周边的敌将，然后占领南方的 4 个砦子。陆续打倒地图中央附近出现的敌将后，敌方的月英会发出增援请求，稍微等一会冯习即会出现在地图中央。

黄盖

系统名：铁舟
武器名：灼龙舰
取得关卡：寿春攻略战
获得条件：突破东南砦后的 3 分钟内击破贾诩和李典。
攻略法：流程与孙坚类似，击破李通和曹纯后向敌城进军，中途的小路上击破贾诩和李典即可。

周泰

系统名：弧刀
武器名：晃
取得关卡：汝南侵攻战
获得条件：战斗开始 7 分钟内击破郭嘉和夏侯惇
攻略法：从地图右侧进军，无视路上的敌将，直接北上击破夏侯渊。然后奔向郭嘉并击破，向西北方后，依次击破曹纯和夏侯惇。

凌统

系统名：三节棍
武器名：钢波闪岚
取得关卡：襄阳攻略战
获得条件：战斗开始 6 分钟以内让襄阳城的正门开门
攻略法：击破门前的敌将，曹仁军团出现在地图右侧，将其击破。然后穿过东北的小路，跳进城内，击破城门内侧的蔡瑁即可令襄阳城开门。

孙策

系统名：旋棍
武器名：冰棘吼旋棍
取得关卡：徐州攻略战
获得条件：我方武将全部存活的情况下，在别动队破坏山门前击破陈登
攻略法：从地图中央进军，击破张飞后陈登出现在中央砦内，无视其他敌将，直接将其击破即可。

孙权

系统名：刀
武器名：狼焰峰刀
取得关卡：庐江の战い
获得条件：战斗开始 9 分钟内令周瑜的计策成功
攻略法：周瑜救出后，按照提示在地图的右上角不断打倒敌将即可。这关地图稍微有点复杂，注意不要走岔。

小乔

系统名：铁扇
武器名：香焰扇
取得关卡：庐江の战い
获得条件：战斗开始 8 分钟内击破夏侯惇、华歆、徐宣
攻略法：成功救援周瑜后，从地图西侧向南方移动，击破夏侯惇、华歆和徐宣即可。也可以不救援周瑜，直接打倒目标武将，拿到贵重品后击破敌方总大将过关。

大乔

系统名：双杖
武器名：虚怜双杖
取得关卡：徐州攻略战
获得条件：战斗开始 5 分钟内且在刘备进军开始前，击破张飞和关羽。



攻略法：向地图中央进军，依次击破门番和张飞。然后原路返回，沿着地图右侧的道路进军，击破砦内的关羽。注意张飞和关羽必须由玩家亲手击破，小心不要被友军抢了人头。

丁奉

系统名：断月刀
武器名：风神闪断
取得关卡：江陵防卫战
获得条件：兵粮到达本阵后击破张郃
攻略法：战斗开始后先全灭我军本阵附近的敌将，孙盛出现在地图的右上角，迅速击破出现的王异军团。击破南北两端的火计部队，阻止火计。击破地图右下的许褚，爬上吊桥，张郃在地图左上方的砦里出现，将其击破即可。

练师

系统名：弩
武器名：鹏弩
取得关卡：徐州攻略战
获得条件：陈宫进军开始后，在其到达我方本阵前将其击破
攻略法：按照系统提示一路向左上的刘备本阵进军，投石机设置完毕后，刘备进军的同时陈宫出现在地图南边，靠近将其击破。这关要注意的是一旦击破刘备和吕布便会直接过关，所以至少留一个在击破陈宫后再解决。

鲁肃

系统名：九齿耙
武器名：朱雀焦碎齿
取得关卡：都督对抗战
获得条件：战斗开始后 6 分钟内击破荀攸、荀彧、张鲁
攻略法：一本道的关卡，迅速击破杂兵和指定武将即可。

韩当

系统名：短戟
武器名：雷霆戟
取得关卡：寿春攻略战
获得条件：识破伏兵后的 3 分钟内击破乐进、董袭、韩浩
攻略法：击破正面的大众脸武将，击破曹洪和荀彧后前往北砦，探索附近后敌方伏兵出现，将指定敌将击破即可。

朱然

系统名：火焰弓
武器名：焰波龙神弓
取得关卡：江陵防卫战
获得条件：阻止本阵的火计后击破张辽
攻略法：优先按照北、南、北、南的顺序击破 4 个火计兵长，特别是南侧的火计兵长距离我方本阵较近，建议在击破北侧的兵长后立即到南边等待。完成以上操作后打倒张辽即可。

蜀

赵云

系统名：龙枪
武器名：阎龙珀穿枪
取得关卡：江东脱出战
获得条件：战斗开始 14 分钟内击破潘璋、蒋钦、全琮
攻略法：到达地图中央附近后，目标武将会作为追讨部队在城中出现。

关羽

系统名：偃月刀
武器名：天龙偃月刀
取得关卡：吕布讨伐战
获得条件：战斗开始9分钟内击破张辽和吕玲绮
攻略法：首先占领周边的砦子，保卫好投石机，吕布会开门出战，无视他的存在，直接击破砦内的张辽和吕玲绮。

张飞

系统名：双矛
武器名：灼尘蛇矛
取得关卡：长坂迎击战
获得条件：令徐庶的策略成功后亲手击破张辽
攻略法：从地图左侧开始占领各个砦子，路上的大众脸武将最好也一并清理掉，以提升士气。接下来尽可能地将敌将引诱到地图中部，注意不要打倒他们，等夏侯渊、张郃、许褚都来到中央后，徐庶的策略即可成功。之后打倒地图左上方的张辽。

诸葛亮

系统名：羽扇
武器名：黑暗妖扇
取得关卡：五丈原决战
获得条件：我方武将全部存活，且战斗开始6分钟内击破于禁
攻略法：为确保武将存活可先打倒地图中央的若干敌将，如果时间吃紧，也可以对护卫武将下达援护指令，玩家自己直奔曹仁。击破曹仁后击破于禁即可。

刘备

系统名：双剑
武器名：冻华双卿
取得关卡：吕布讨伐战
获得条件：战斗开始10分钟内击破袁术军的所有增援武将
攻略法：占领周边砦子、防卫投石机后，吕布进军。将吕布击破后袁术军出现在地图右下方，从右边开始按照张勋、雷薄、袁术、纪灵的顺序击破即可。

马超

系统名：枪
武器名：白光闪骏枪
取得关卡：五丈原决战
获得条件：在魏军进入我军本阵前击破张辽、乐进、李典
攻略法：从地图中央区域的右下位置迂回，击破于禁令投石机停止，然后一路打倒敌将并北上。图中张辽、乐进、李典会向我军本阵发动突击，赶紧返回将他们击破。

黄忠

系统名：弓
武器名：紫龙溃穿弓
取得关卡：五丈原决战
获得条件：魏军增援到来后的3分钟内击破夏侯渊
攻略法：首先击破地图右边的曹仁和于禁，阻止投石。从崖上跳下后直接向地图左边跑，登上梯子击破田豫后开门，继续向地图左上角进军，击破徐晃。这时夏侯渊会出现在地图左上角，迅速将其击破。

魏延

系统名：长柄双刀
武器名：双霸鬼冲闪
取得关卡：江东脱出战
获得条件：战斗开始后的8分钟内击破丁奉
攻略法：开始后先一边打倒敌将一边进军，中途的门需要击破200人后才会打开，开门后直接击破丁奉。

关平

系统名：大剑
武器名：绯翼必灭刀
取得关卡：长坂迎击战
获得条件：令徐庶的策略成功后亲手击破曹仁
攻略法：从地图左侧开始占领各个砦子，路上的大众脸武将最好也一并清理掉，以提升士气。接下来尽可能地将敌将引诱到地图中部，注意不要打倒他们，等夏侯渊、张郃、许褚都来到中央后，徐庶的策略即可成功。曹仁位于敌本阵前。

庞统

系统名：翳扇
武器名：夸凰炎练扇
取得关卡：江东脱出战
获得条件：战斗开始10分钟内击破韩当
攻略法：与魏延的第二秘武类似，只不过击破丁奉后需要再击破韩当，回收地图上贵重品的同时顺带击破陈武，之后返回刘备身边。

月英

系统名：战戈
武器名：圣眩冲
取得关卡：永安防卫战
获得条件：阻止吴军武将侵入蜀军本阵，并且在战斗开始9分钟内击破丁奉、朱桓
攻略法：本战其实可以无视敌方的火计部队，只要保证本阵不被入侵即可。战斗开始后先击破陆凯以及火计部队，然后无视击破朱桓的指示，先击破丁封。击破再次出现的火计部队后，全琮军团从地图北边出现，立即将其击破。击破南侧出现的周舫，然后返回击破朱桓。中途的敌将一概无视，最后击倒丁奉。

姜维

系统名：两刃枪
武器名：猛火迅升闪
取得关卡：永安防卫战
获得条件：战斗开始6分钟内阻止火计
攻略法：火计部队同时出现在两侧的崖上，玩家可任选一侧待机，击破这一侧的火计部队后立即前往另一侧，如此反复，一共击破4组后即会出现贵重品。

刘禅

系统名：细剑
武器名：穹戏命缔剑
取得关卡：永安防卫战
获得条件：战斗开始5分钟内击破丁奉和练师
攻略法：战斗开始后无视中途的敌将，直接击破地图右下的丁奉。开门后击破练师出现贵重品。

星彩

系统名：盾牌剑
武器名：霹盾雳剑
取得关卡：定军山防卫战
获得条件：战斗开始7分钟内击破王异、张郃、郭淮
攻略法：先打倒我军本阵附近的敌将，然后从地图最左边的道路进军，击破王异和张郃，救出刘备后再击破郭淮。

马岱

系统名：妖笔
武器名：瑯结霜笔
取得关卡：夷陵复仇战
获得条件：战斗开始14分钟以内令法正的计策成功
攻略法：先打倒洞窟内的敌将，击破丁奉后敌方的火计部队出现，利用快马南下，在敌方火计部队分兵两路前将他们集中击破。之后向地图右上移动，击破鲍三娘附近的敌将。再南下击破关兴和关索周围的敌将，这里建议存个档，用觉醒乱舞可提高击破效率。潜伏完毕后向地图中央移动，接近朱然或陆逊，将其向指定地点引导，引导成功后贵重品出现。

关索

系统名：两节棍
武器名：封波
取得关卡：爱马搜索战
获得条件：战斗开始 8 分钟内击破祝融
攻略法：先击破出现的军团长，然后在左侧砦里发现熊猫，击破大小乔。往地图中央走发现老虎，击破孙权、孙策、周泰。之后往东继续走，发现大象后击破祝融。

鲍三娘

系统名：旋刃盘
武器名：空断艳盘
取得关卡：爱马搜索战
获得条件：战斗开始 8 分钟内击破孟获
攻略法：和关索的流程相同，只不过发现大象后改为击破孟获即可。

徐庶

系统名：击剑
武器名：瞬箭剑
取得关卡：长坂迎击战
获得条件：令徐庶的计策成功后，亲手击破贾诩
攻略法：令策略成功的方法参考张飞部分的说明，贾诩位于地图中央偏上的位置。

关兴

系统名：双翼刀
武器名：牢茨飞龙刀
取得关卡：夷陵复仇战
获得条件：战斗开始 8 分钟内阻止火计
攻略法：这一关又必须准备一批快马，流程部分可参考马岱。击破 4 组火计部队后等所有的战场消息完毕，可发现贵重品。

张苞

系统名：连刃刺
武器名：凝鬼连刺
取得关卡：定军山防卫战
获得条件：战斗开始 7 分钟内击破夏侯霸和徐晃
攻略法：击破我军本阵附近的 2 个敌将，然后从地图最左边的道路向北进军，中途的王异可以无视。打倒刘备周围的敌将将其救出后，从崖上到达地图中央，击破夏侯霸和徐晃。

关银屏

系统名：双头锤
武器名：碧岚董锤
取得关卡：爱马搜索战
获得条件：战斗开始后 10 分钟内击破陆逊和朱然
攻略法：参照关索或鲍三娘的流程，在击破孟获和祝融后前往地图的右上角发现赤兔马，击破陆逊和朱然后返回下方的砦里回收。



法正

系统名：连结布
武器名：滢虚无限布
取得关卡：夷陵复仇战
获得条件：战斗开始 15 分钟内令法正的计策成功
攻略法：装备快马，令计策成功的流程可参考马岱部分。

晋

司马懿

系统名：拂尘
武器名：冥漠阎须
取得关卡：洛阳动乱
获得条件：战斗开始后 8 分钟内收服夏侯霸，并一同进军
攻略法：打倒 3 个传令兵，然后移动到夏侯霸所在的据点前即可。

司马师

系统名：迅雷剑
武器名：霞薙剑
取得关卡：美味追求战
获得条件：击破 10 个以上的收集者，获得所有食材
攻略法：只需打倒食材所在据点内的所有敌将即可。

司马昭

系统名：烈击刀
武器名：烈精封尘刀
取得关卡：上庸の战い
获得条件：抵挡火计部队、冲车和云梯的袭击，守卫上庸城
攻略法：火计部队分为两拨，第一拨是朱绩、句扶、蒋钦、马忠，第二拨是全琮、虞翻、徐盛、潘璋、留平、留略。冲车和云梯在被全部破坏后会出现击破提示，虽然数量很多，不过我军的 NPC 将领会协助防御，过程并不算紧张。

邓艾

系统名：螺旋枪
武器名：袭螺天雷枪
取得关卡：成都脱出战
获得条件：战斗开始 10 分钟内击破所有伏兵
攻略法：在逃跑阶段的终盘，地图右下出现伏兵，击破李辅和荀勗。

王元姬

系统名：镖
武器名：天泣雷汞
取得关卡：诸葛诞秘计战
获得条件：击破文鸯后的 3 分钟内与东北砦的诸葛诞汇合
攻略法：文鸯在地图左上角，将其击破后向地图右上角移动。中途的传令兵也顺便消灭掉。

钟会

系统名：飞翔剑
武器名：飞灯剑
取得关卡：上庸防卫战
获得条件：战斗开始 5 分钟内救出上庸城内的我方所有武将
攻略法：战斗开始后立即向地图中央的上庸城移动，击破马岱、马超、赵云和诸葛亮即可救出我方所有武将。前往上庸城中途的武将可以无视之。

诸葛诞

系统名：短铁鞭
武器名：光芒穿峰冲
取得关卡：合肥新城防卫战
获得条件：战斗开始 7 分钟内击破吕蒙和陆逊
攻略法：从城的东侧侵入，救出地图北边的满宠。迅速向吕蒙移动，击破吕蒙后再击破附近的丁奉，最后南下击破陆逊。

夏侯霸

系统名：破城枪
武器名：冻土贯碎枪
取得关卡：上庸防卫战
获得条件：战斗开始后 6 分钟内救出上庸城内我方的所有武将
攻略法：与钟会相同。

郭淮

系统名：连弩炮
武器名：雷火瞬炮
取得关卡：合肥新城防卫战
获得条件：战斗开始后 7 分钟内击破丁奉和朱然
攻略法：救出满宠后向丁奉移动，击破丁奉和吕蒙，之后从南边绕一圈击破朱然。

贾充

系统名：舞投刃
武器名：地雷旋刃
取得关卡：巴蜀平定战
获得条件：战斗开始后 15 分钟内令钟会军的 3 名武将全部归顺
攻略法：首先救出各地的我方武将，等救出最后的裴秀后原地待机，这时会出现 3 个刺客，将刺客全部击破后再前往指定的 3 名敌将，将他们击破后即可归顺。

文鸯

系统名：掷枪
武器名：浏刺葬坠枪
取得关卡：成都脱出战
获得条件：击破所有的连弩后逃出成都城
攻略法：破坏地图右上的 5 个连弩，然后逃出成都城后稍等一会就可出现。

张春华

系统名：蟷螂铁糸
武器名：绫忌影茨爪
取得关卡：洛阳动乱
获得条件：战斗开始后 10 分钟内到达玉座之间
攻略法：先按系统提示救出我方所有武将，进军的中途除守门的武将外一概无视。击破玉座前的杨琮后令其开门。

他

貂蝉



取得关卡：长安政变
获得条件：战斗开始后 4 分钟内击破左灵、朱儁、宋果、牛辅、胡封
攻略法：沿着既定路线一路迅速击破敌将。
系统名：多节鞭
武器名：丽紫苑

吕布

系统名：方天戟
武器名：爆雷方天戟
取得关卡：长安夺还战
获得条件：战斗开始后 10 分钟内击破甄姬、张郃、袁绍
攻略法：战斗开始后立即击破颜良和文丑，移动到地图右端，击破程普后走水路。在水路中击破孙尚香、韩当和黄盖，爬上城墙，击破甄姬和张郃。之后移动到城墙的西端，向袁绍跳下并将其击破。

董卓

系统名：节鞭
武器名：齐迫弾
取得关卡：天下一武术大会
获得条件：战斗开始后 6 分钟内击破孙坚和黄盖
攻略法：非常简单，依次打倒两个大众脸武将和两个无双武将后孙坚和黄盖就会出现，击破即可。

袁绍

系统名：伸细剑
武器名：纠结瑛刺
取得关卡：名族威光战
获得条件：战斗开始 10 分钟内让袁家获得第一位评价
攻略法：开始先迅速击破指定敌将，貂蝉会追赶玩家，可以放到最后解决。之后是输送队的护卫任务，可以先移动到地图中央待机，后方出现蔡文姬、前方出现野盗头，将他们分别击破。在最终阶段会出现大量弩炮和野党头，用觉醒乱舞迅速消灭之。等所有的战场消息显示完毕，地图中央出现贵重品。

张角

系统名：锡杖
武器名：天魔凭杖
取得关卡：汝南救援战
获得条件：战斗开始后 10 分钟内击破李典
攻略法：依次击破申仪、袁涣、乐进后开门，来到刘备身边，击破周围的朱灵和奉朗。前往击破张郃，与程远志合流，然后李典所在房间的门会打开，将其击破。

孟获

系统名：鬼神手甲
武器名：雷狂手甲
取得关卡：猛兽爱护战
获得条件：战斗开始 6 分钟内击破袁绍、小乔、月英
攻略法：按顺序击破出现的敌将即可，战斗开始后能立即见到袁绍，之后小乔出现在地图左边，月英出现在地图右上。

祝融

系统名：飞刀
武器名：妖莲焦刃
取得关卡：猛兽爱护战
获得条件：在袁绍和小乔接近动物前将他们击破
攻略法：袁绍初始出现在地图右边，击破后迅速向地图中央的朵思大王移动并击破。移动到地图中央待机，等小乔在地图左边出现后，在她接近熊猫前击破。

左慈

系统名：咒符
武器名：恒灭真符
取得关卡：汝南救援战
获得条件：战斗开始后 8 分钟内击破张郃内击破袁绍、小乔、月英
攻略法：流程参考张角。

陈宫

系统名：兵法筒
武器名：天启简
取得关卡：官渡迎击战
获得条件：我方武将全部存活的情况下，战斗开始后的 5 分钟内击破张郃
攻略法：开始先击破地图中央偏下的陈震，延津城南门打开后，击破门内的张郃便可达成条件。

吕玲绮

系统名：十字戟
武器名：飞廉双翼戟
取得关卡：小沛の战い
获得条件：战斗开始 8 分钟内击破关羽和张飞
攻略法：只需专注击破目标武将击破。战斗开始后向北进军，击破张飞。依次击破中央区域下方的门番和孙干，前往地图右边关羽所在砦子。中途会出现曹操军的增援，无视即可。到达砦前后步兵队出现，将其击破后开门，最后击破关羽。



《超级机器人大战 OG 黑暗禁狱》是去年发售的《第 2 次超级机器人大战 原创世纪》的外传级作品，讲述了 2OG 故事另一条线上白河愁势力的活动经历。目前游戏仅以《超级机器人大战 OG 无限战斗》的赠品形式出现，单独发售要等到 2014 年春。当然这是阻挡不了真饭热情的。游戏的流程不长，难度不低，具有一定的可玩性。加上又有超高人气的新古兰森可用，奉劝机战犯不要等啦！

文 纱迦 美编 NINA

超级机器人大战OG 黑暗禁狱	NBGI	策略角色扮演
PS3 スーパーロボット大战OG ダークプリズン		日版
2012年11月29日	本地1人	随游戏附赠
无对应周边		

系统简介

本作的系统沿袭自 2OG，基本没有改动。不过由于已经有一年时间，这里还是帮助大家温故而知新一下下。

快捷操作

实用常规操作



复位：同时按下 L1、L2、R1、R2、SELECT、START 这 6 个键。

自动读档：在使用复位的操作后立刻按住 SELECT 键不放，即可自动读取战场中断存档。

剧情相关：剧情画面中，按○可跳过当前台词，△可查看对话履历。用↑、↓键可以开启自动阅读模式，共有 4 种速度可选。按 R1+○为高速跳过对话，按 R1+START 为跳过整段对话。

帮助：凡是当你看到不明白的东西时，按 SELECT 键可以发动帮助系统。



战场快捷操作

START	切换地图显示方式
右摇杆	调整视角，具体效果视地图显示方式而定
按下左摇杆	在战场上使用或取消标记，可用以确定射程等
×	查看地形资料
SELECT	打开/关闭说明文字
L1/R1	切换我方未行动单位
L2/R2	切换敌方单位

此外在我方决定移动范围时，按住 R1 键可以直接选择最远距离，在此状态下会直接跳过移动的过程一步到位，从而节省大量时间。但注意如果最远距离有障碍物或敌人，那么不能用这个办法移动到次远距离。而攻击时如果射程内有复数目标，也可以通过 L1、L2、R1、R2 来进行切换。

战斗快捷操作

选定目标在开始战斗之前，按△键可以开关战斗动画，按下右摇杆可以决定是否使用援护攻击或援护防御，L2/R2 可以切换敌我双方的攻击目标示意，□键可以使用精神（仅限我方回合内）。而在敌方回合内如我方受到敌方攻击，除了上述操作外，还可以直接用 L1（长机）/R1（僚机）来切换行动，包括战斗、回避和防御。

打开战斗动画之后，玩家可以按住○键加速播放战斗动画，也可以按 × 键来跳过战斗动画，但如此一来将不会显示战斗结果。

关闭战斗动画之后，在简易表示画面中按住○键可以加快战斗进程。

©SRWOG PROJECT

重点系统

改造

本作的武器改造不是分项进行，而是一次到位，省去了不少麻烦。不过这种改造仅限于固有武器，外挂武器需要单独进行改造，虽然消耗奖金不多，但需要每个武器分别改造，因此不是实用武器的话就不要浪费资金了。

机体改造则是分为HP、EN、装甲、运动性、照准值五项分别进行，一周目最多改造10段。如果将这5项全部改到最大值，还可以获得全改造奖励。全改造奖励除了多项共通奖励之外，还会根据机体特性给予一种特殊奖励。多项共通奖励只能选择其中一种。

全机体全改造特殊奖励一览

机体名	奖励效果
グランゾン	光线吸收
ウィ–ゾル	HP回复（中）
ノルス・レイ	HP回复（中）
ガディフォ–ル	全武器的攻击力+200
量产型ゲシュベンストMk–Ⅱ改	机体的地形适应陆、海、宇变为S
ゲシュテルベン改	固定武器カ–バ–・テンペスト的攻击力+200
プファイルⅢ	机体装备的武器命中补正值+10，射程1以外的武器射程+1
グルンガスト贰式	装甲值+20、最大HP+1000
ライグ＝ゲイオス	武器ギガブラスタ–的射程+2
ソルガディ	最大EN+50、固定武器的最大弹数+5

击坠数

击坠数代表玩家击坠过的敌机数量，达到50之后会获得ACE奖励，具体为出击时气力+5，击坠敌机时获得的资金1.2倍，同时根据机师的不同还会有单独的奖励，游戏中以エ–スボ–ナス标记。

全机师ACE奖励一览

机师名	奖励效果
シュウ	除地图兵器和射程1的武器外，被武器造成的最终伤害–20%
サフィ–ネ	HP在40%以下时自动发动精神爱（仅限一次）
モニカ	我方行动开始时自动发动精神幸运
テリウス	精神集中消费的SP变为15点，获得经验值+10%
ガエン	反击发生率+20%，反击时给予的最终伤害+5%
アルバ–ダ	气力140以上时，最终命中率+10%，受到的最终伤害–10%
セレ–ナ	气力140以上时，最终回避率+10%，会心发生率+30%
ヨン	精神直感消费的SP变为20点，SP+10

双机单位

本作的作战单位可以是单个机体，也可以是双机单位（ツインユニット）。双机单位有利有弊，下面简述一下：

・可以使用双人精神。

・双机装备的能力格效果共享。

・可以双机同时攻击。

・长机（メイン）和僚机（サブ）在战斗后都可以获得经验值和PP。

・出战时一个双机单位只占一个名额。

・可以随时拆分，再与其他机体组合。

・可以发动信赖补正。

・长机攻击僚机，或僚机攻击长机时，造成的伤害会减少到65%。

・双机同时进攻时有遭受敌方的全体攻击反击的风险。

・移动时需综合双方的移动力和移动类型。







连续攻击

武器标记为“C”，是**コンビネ–ション**的首字。当敌方小队左右上下邻接时，就可以发动连续攻击一次性重创多个敌人。不过发动连续攻击除了得有带C属性的武器外，机师还得拥有连续攻击这个技能，而该技能的等级数+1就是一次连续攻击最多所能攻击到的目标数量。连续攻击和地图兵器差不多，攻击方不能发动援护攻击，挨打方不能发动援护防御。此外，如果敌方小队有两架机体，那么是算两个目标而非一个目标。连续攻击最多同时攻击5个敌人，从第2个敌人开始命中率会依次按70%、65%、60%、55%开始下降，因此实用性并不算高。不过连续攻击仅消耗1份弹数和EN，比双重攻击（武器标记为“W”）要强。

极限突破

日文全称为**マキシマムブレイク**，在拿熟练度时经常要用到，发动条件也比较苛刻。

极限突破是由4机合作进攻，首先4机会统一用带F标记的兵器进行一次攻击，之后再分别以玩家所选择的招式进攻。发动的小队可以使用热血、魂来增加威力，协助的小队不能使用热血、魂但可以使用斗志，而且攻击不算援护攻击，因此威力不会有损失。发动结束后，发起攻击的小队的两名机师的气力会下降10点，此外整个过程不能使用援护攻击和再攻击，敌人不能进行援护防御。

发动极限突破的条件如下：

1. 必须由四机分两队分别参与进攻，四机的机师气力必须全部在140以上。发动时两队必须上下左右相邻，且均处于可行动状态。

2. 四机必须都有武器种类为“F”的武器，且目标一定要在该武器的射程之内。

3. 发动方和参与方必须能够彼此进入相互的地形。

4. 最重要的一点：发动者必须有“统率”技能。

能力格

每个机师和机体上都有3个能力格，可以装3个能力（アビリティ）。同种能力必须每凑齐3个才能发挥其效果。机师和机体一共6个能力格，即可以发动两种能力，再加上同队另外一机一人的6个，等于一队可以发动4个共享能力。能力格可以混装，只要双机双人凑起来正好有3个即可，但很明显还是分别在每个机体每个机师身上装3个同种能力会更易于操作。

能力格的入手方法主要靠新角色和新机体加入，此外打败极少数敌人后也能拿到新的能力格。本作还增加了用AP购买能力格的商店，让玩家的调配更加自由奔放。



王者归来 因为是白河愁专用故事，所以小白恢复了以往的BOSS级实力，很多关卡单凭他一己之力即可轻松过关。虽然没有霸气的间无，但威力巨大的缩退炮也很拉风，威力都快赶上4人发射的天上天下一击必杀炮了。不知道在3OG里小白能否继续作为我方成员登场呢？

包围

当多名我方队员和目标上下左右邻接时，就会发动包围效果。当 2 ~ 3 个小队包围目标时，我方攻击造成的伤害增加 5%。4 个小队将目标团团围住时，伤害将增加到 10%，十分给力！不过注意就算敌人已经被四面包围，包围的那 4 个小队进攻时依然只有 5% 的伤害加成。



一周目全熟练度&全隐藏要素攻略

战前说明

本作一共有 27 关，前 26 关有熟练度，同时有不少隐藏要素。游戏难度不高，但如果一周目想拿到全部熟练度（SR）外加全部隐藏要素，就有一定难度了。

如果想让降低一些游戏难度，我们建议一有闲钱就用于改造古兰森（**グランゾン**）的武器，白河愁优先学会连续行动，这样会让全要素入手的难度大幅下降。此外，玩家应重点培养**ガエン**、**アハマド**、**ヨン**的击坠数，因为和隐藏要素有关。

有关隐藏要素的内容，可以翻看本攻略的最后部分。

第1话 蒼き魔神、再び

熟练度条件：第3回合我方行动结束前，击坠10架敌机

敌人很弱，但比较狡猾，如果不能反击会选择防御，必须要把这点考虑在内。要想打得轻松一点儿，就要活用**セレーナ**的双人精神连击，让她在第三回合和**アルバーダ**组队，这样两人一回合可以干掉 3 台敌机，还能发动援护攻击来打那些死防的家伙。白河愁行动较慢，正好补刀。最后的要塞会在 HP 低于 9000 时逃跑，活用援护攻击将其击坠是很简单的事情，击坠后可以拿到命中 +10 的芯片。

第2话 红莲のサフィーネ

熟练度条件：2回合内击坠10架敌机



比起第 1 话来说熟练度简单了很多，我方 4 台机体均可独挡一面，压上去打反击即可。熟练度入手后，右上方出现敌增援，同时我方增援**サフィーネ**出现在左上方。接下来是愉快的杂鱼扫除时间，赶紧组成双机单位多捞点经验和 PP！



第3话 バゴニアの佣兵

熟练度条件：击坠ガーリオン・カスタム（目标HP在8000以下时撤退）

本关地形以海为主，上一关拿到的海 S 芯片可以派上一点用场。如果前两关的 SR 都入手的话，本关就是 HARD 难度，比前两关难不少。敌人会组队出现，ヘビーバレリオン的 HP 高达 1 万以上，而且射程长达 9 格，要注意一下。我方不用大举压上，敌人自然会攻过来，先把杂兵清光，ガーリオン・カスタム会和杂兵组队，我方行动回合以防御为主，要想拿熟练度就得趁他进攻的时候反击。可以先将其包围，再让白河愁和サフィーネ编为一队，这样在反击时用最强的武器打掉 8000 多 HP 是没有问题的。

第4话 オーディター・ガール

熟练度条件：4回合内用ヨン击坠6架敌机

本关的地形完全是海，把目前仅有的两个海 S 芯片装给需要的人吧！

本关的敌人很弱，不过熟练度比较挣扎。新角色**ヨン**的能力一般，机体一般，4 回合内干掉 6 架敌机肯定需要同伴的帮助。好在本作援护攻击角色如击坠敌人，击坠数会计入其名下，这个设定可以多加利用。**ヨン**的 ALL 攻击有气力要求，一般来说要在第 4 回合才能达到，这样当回合加上援护攻击可以至少打掉 3 机，如此一来之前 3 个回合设法用援护攻击、连击、反击等各种手段打掉 3 机就可以了。

熟练度达到之后把剩余敌人秒掉即可，没有难度。

第5话 Gトラップ

熟练度条件：第3回合我方行动结束前，击坠除ソディウ级移动要塞外的12架敌机

本关古兰森只能使用两发地图炮作战，同时强制和サフィーネ组队。两发地图炮一发用来赚熟练度，一发用来满足胜利条件，正合适。前两回合我方其他队员不要大举压上，让敌人紧密团结在白河愁同志周围，这样第三回合一发地图炮至少能干掉 8 架敌机，剩下 4 架大家补补缺就正好了。

胜利条件要求同时攻击到 3 台战舰，同样是勾引过来之后用地图炮轻松满足要求。成功之后 3 台战舰会陷入战斗不能的状态，正好痛打落水狗。最后的胜利条件是由我方 4 名队员围住敌母舰，可以在消灭了其他敌人后轻松达成。



打过本关之后会入手大量物资，可以让アルバーダ去开古伦加斯特贰式，再给ヨン装上修理和补给装置，为ゲシュテルベン改装上 ALL 武器（如ハイパー・ビームライフル S）。

第6话 ラングラン侵入

熟练度条件：击坠ゲルベリオン・パッセ（目标HP在10000以下时撤退）

和本篇一样，地图右边的住宅区是防御的绝佳地点，加上本关没有回合限制，专心在里面反击即可，但要注意不能让BOSS机占据有利地形。第三回合后，第三方势力会在右边出现，他们会无差别攻击红蓝双方。如果击坠为首的**ラテル**（或是将其HP降到一定程度），黄军会全部撤退，想多捞点战利品的话就把他留到最后。不过注意由于红方也会攻击他，所以打太慢也不行。

熟练度目标又是在我方攻击时死防到底的货，这次可以用极限突破来干掉他。不过BOSS回避性能良好，之前保留下来的精神就不要浪费了。个人是将古兰森和古伦加斯特贰式编在一起，利用**アルバ－ダ**的斗志可以打不少HP。另一个提升威力的小窍门是在之前的敌方行动时用古兰森的**グランワ－ムソ－ド**反击，这样可以把装甲打掉2级。正常情况下BOSS的HP也就是刚好够一次极限突破的量，请多存档确保万全。



第7话 密会

熟练度条件：过关时至少有3个デモンゴ－レム生存

本关我方只有两名队员加5个不受控制的石像兵，一开始只有サフィ－ネ，第3回合开始后セレ－ナ出现在地图上方，熟练度要求过关时石像兵至少存活3人。敌人中グラフ・ドロ－ン只会回避，不要管它，它可以有效拖住石像兵前进的步伐，反而能提高石像兵的生存率。サフィ－ネ一开始要果断拖住下方的敌人，如果第2回合结束时能吸引走火力就算大功一件。之后セレ－ナ挂着集中把地图上半部所有的敌人都拖住，如果之前有按攻略提示装备ALL兵器的话会简单一些。サフィ－ネ没有集中，与其挂必闪倒不如挂必中快速清兵，HP不够时就用信赖来回复，必要时果断S/L。

全灭敌人后过关。

第8话 アグレッシブ・デコイ

熟练度条件：2回合内击坠10架敌机



熟练度要求时间比较紧，不过不算太难。我方行动时必挂集中，以打残对手为目标，不要补刀，然后反击即可，2回合完成不算太难。

将敌人消灭到一定程度时右方出现一大群杂兵，可以躲在森林里愉快地打反击，或是直接到左边的住宅区等着。本关**アルバ－ダ**开古伦加斯特贰式发动底力后完全无敌，直接变飞机形态硬扛即可，没有难度。干掉全部敌人后就过关了。

第9话 モニカ、その爱

熟练度条件：4回合内让シュウ到达指定地点

过关没有难度，但本关的隐藏要素颇费周折。整个流程分为两个部分，前半程玩家要控制白河愁来到地图上发光的地点，同时不能攻击敌人，敌人也不会出手。敌人会把路拦住，因此需要绕点远路，如果有装备加移动力的芯片，4回合内到达不是问题。

后半程同样是让白河愁赶到指定地点就算过关，但隐藏要素是要求全灭除母舰外的全部敌人，时间只有5个回合，不过只要全灭敌人一样算过关，因此专心全灭敌人即可，不用管什么指定地点。大部分敌人在白河愁靠近时会主动逼近并进攻，如果有大幅改造过武器的话一炮一个，十分轻松。比较恶心的是有部分敌人会无视白河愁往地图上移动，而且数量不少，因此一定要用地图炮消灭掉，而且最好是一炮全灭，最多只能剩一个。由于隐藏要素十分丰厚，所以务必要以此为目标而奋斗。

首先，在进入本关之前，我们要将白河愁的武器改造至全满，这样会大大降低用地图炮全歼逃窜之敌的难度，否则你就要反复S/L确保必出会心一击，十分恶心。如果此前没有用过资金的话，这时赚的钱应该是差不多够的。如果不够，再卖点不用的芯片好了；其次，给古兰森装上移动力+1的芯片，再去技能商店买3个移动力+的技能，价格为27000AP，如果此前没花过AP的话是绰绰有余的；最后，如果PP值有富余，可以去学连续行动，如果真能学到连续行动，那么难度将大幅降低。不过一般情况下是不够的。

前半程不用说，后半程5个回合的思路大致如下：第1回合，全力靠拢敌人，反击干掉所有来犯之敌；第2回合，用地图炮将往上逃窜的敌人一网打尽。如果武器已经改造满的话，稍微S/L一下，确保只漏存活一个敌人是完全可能的；第3回合，调整位置，干掉上面漏网的那个敌人；第4回合，选择移动到一个合适的位置，能够把剩下所有的敌人都吸引过来或在反击范围内，第5回合，再放一次地图炮，然后反击干掉剩下的敌人。

大费周折之后的回报异常丰厚，计有：S－アダプタ－、ソ－ラ－パネル、钢の魂、SSPドリンク，以及换装武器グラビトン・ランチャ－。会让之后的战斗轻松不少。

第10话 遭遇、サイバスタ－

熟练度条件：マスカレオン・タイプC（アラセリ）和ベガリオン在同一回合撤退（两个目标的HP在10000以下均会撤退）

初始我方只有古兰森，第2回合敌方增援出现于右方，第3回合我方增援出现于下方。基本上是没有难度的一关，两个目标要想击坠也不是难事，而且**ベガリオン**带有飞空芯片，更加不能放过。**ベガリオン**按照惯例有两发地图炮，除了回避高一些之外没有什么特别之处。**アラセリ**又是死守派，因此要先用援护攻击干掉**ベガリオン**，再以极限突破干掉**アラセリ**。注意一定要干掉这两个BOSS，才讨得上在第12话拿到隐藏要素。



圣诞发表 截稿前NBGI宣布，“《机战》系列”将在平安夜有重大发表！相关网页现已开设，由于分类被归入家用机一类，因此基本可以排除手游页游网游之流，不知这次会是什么作品呢？（秋沙雨乱入：TALES OF SRW！）

第11话 ノルス夺取

熟练度条件：4回合内击坠20架敌机

本关的失败条件是让 BOSS 机逃走，因此需要给有加速的アルバ－ダ开一台高移动的机体，再配上一名队员，全力拦住 BOSS 的去路。白河愁要伺机用地图炮清光敌人拿熟练度，地图上的敌人大概是 22 架，因此基本上等于要全灭。不过此时玩家的 PP 应该是已经够点连续行动了，这样一回合内放两发就能完成目标。

我方 4 机围住 BOSS 机之后，再通过存档读档把目标的 HP 降至 1000 以下，就会在地图边缘出现增援。BOSS 机身边有大量杂兵，会活用援护攻击和援护防御，进攻时要多用 ALL 攻击来阻断援护攻击以提高效率。BOSS 机出现后的 3 个回合内要清屏，注意第一阶段剩下的敌人也要干掉，不要顾此失彼。BOSS 机不会逃走，可以从容对付。

打过本关之后有新队员加入，同时又有大批物资入手。



第12话 亡者の荣光

熟练度条件：2回合内击坠15架敌机

本关敌人无增援，熟练度条件利用古兰森的地图炮很容易达成，不过本关同样有隐藏要素，要求全灭敌人且将 BOSS 机的 HP 降至 9000 以下（前提是在第 10 话没有放跑那两个 BOSS）。全灭的概念包括和 BOSS 机组队的那个杂兵。比起第 9 关来说，这回有同伴帮忙，没有回合数限制，有更多资金和 PP 值来调节，因此难度要低不少。但要注意 BOSS 机很脆，HP 降至 9000 以下时会撤退，而击坠 15 架敌机是熟练度条件，但击坠 20 架敌机就算过关。

推荐是让白河愁和アルバ－ダ组一队，然后用加速往敌阵冲，第 2 回合用地图炮攻击，以能打到最下面全部的炮击型里昂为准。之后微调一下击坠数，在击坠 20 架敌机前务必把炮击型里昂全灭，因为它们不会主动移动。之后再设法把敌机全灭引到一起，顺便把 BOSS 机也包括于第 2 发地图炮的范围之内，一炮过去之后世界清静了。

过关后拿到テスラ・ドライブ S、ハイパ－ジャマ－、勇者の印，实力倍增有木有！

第13话 暗の嗫き

熟练度条件：5回合内满足胜利条件

本关的胜利条件是让所有敌人冲过线，注意必须是过线，停在线上不算。另外在过线之前可以攻击敌人，但不能击坠。

要想在 5 回合内满足胜利条件，必须让位于最后方的 BOSS 机在第 3 回合时行动，而 BOSS 机提前行动的条件是将第一阵敌人全部击坠（不含中央）。本关事实上只有两种敌人，ブロ－ウエル的最大射程为 6 格，可 P 武器的射程为 2 格；ガディフォ－ル的最大射程为 7 格，可 P 武器的射程为 4 格。玩家需要编好队站在射程外将敌人引过来，然后利用反击将其一一击坠。知道方法之后就不是问题。

不过本关如果能全灭敌人的话，能够拿到隐藏的 5 万元资金。基本上只有 BOSS 机是个麻烦，光靠一回合的反击是不行的，必须提前削掉两台 BOSS 机的部分 HP。个人是让セレ－ナ和ガエン一队，ヨン和アルバ－ダ一队。开ブロ－ウエル的 BOSS 比较麻烦，因为他移动力低，可 P 武器射程短，因此必须在第 5 回合之前就削掉他的大部分 HP，这需要利用セレ－ナ的狙击精神，セレ－ナ可提前换装上之前拿到的隐藏武器グラビトン・ランチャ－，配合狙击的话射程可达 10 格。等他靠近时，就让ガエン用突袭，这样可以边移边射。而开ガディフォ－ル的 BOSS 反而简单，第 5 回合让有一击脱离的ヨン当队长轰完再走即可，アルバ－ダ最好是开古伦加斯特贰式。总之需要经过精确的走位调整方可达成目标。5 万元的奖励不算太好，如果嫌麻烦的话也可以放弃。

第14话 レンカウンタ－

熟练度条件：5回合内达成胜利条件

本关的胜利条件是在 6 回合内击坠 25 架敌机，熟练度要求 5 回合内达成，同时还有一个隐藏要素：敌全灭可获得增加会心几率的芯片：一击必杀の心得，因此要想全部搞定的话等于说是要在 5 回合内敌全灭。

由于场上的敌人数量多于 25 架，而地图下方森林里的敌人不会主动移动过来，因此收尾工作一定是古兰森用地图炮将这帮敌人干掉。由于森林地形会增加防御率，就算是改满的古兰森也未必能用地图炮搞定，所以还需要凹一下会心一击。如果白河愁习得了连续行动的话会简单不少。记得最后一发地图炮前一定要干掉其他全部敌人，同时击坠数还不能超过 25 架。

第15话 テリウスの决意

熟练度条件：过关时ガディフォ－ル（テリウス）没有受到任何伤害

比较简单的一关。テリウス只会原地回避，就算被敌人攻击，只要没被打中，熟练度依然有效。敌人的第一阵比较疯狂，还是用地图兵器全灭比较简单。之后我方增援在下方出现，敌方没有增援也没有 BOSS 机，可以轻松全灭。

第16话 特训

熟练度条件：4回合内敌全灭

本关敌人都是很弱的石像兵，不过不会主动移动，因此熟练度还是比较赶的。左上和右上的敌人需要用有连续行动的人，以及アルバ－ダ用加速杀过去。幸好石像兵会主动攻击邻接的敌人，靠反击就能慢慢清光。

敌全灭之后是剧情环节，控制テリウス干掉 10 只石像兵。テリウス能用 3 次集中，还自带一个 HP 回复芯片，难度不大。



第17话 败者たちの圣战

熟练度条件：第3回合我方结束行动前，击坠ブロ-ウエル

本关是练击坠数的好关卡，推荐把ガエン机的武器改满，再不狂捞击坠数就来不及了。

熟练度目标躲在正后方，而且一味死防，因此需要让古兰森配合组队加速，两记不能防御的地图炮将其重创再从容灭之。ブロ－ウエル濒死时会召唤一堆石像兵，不过还是挺弱。

拿到熟练度之后可以缩在住宅区利用地形打反击，虽然BOSS机不少，但HP都不高，没什么难度。

打过本关之后有新队员加入。



第18话 ディ－バの封印

熟练度条件：5回合内敌全灭

和本篇的一关比较像，对手是数个邪神分身。邪神有3万HP，自带HP回复（小）和光线吸收，实乃强敌。熟练度对时间要求较高，玩家需要在第3回合把改满的古兰森送到最上方的祭坛处反击邪神，这样5回合内敌全灭会比较轻松。两堆敌人可以各赏一记地图炮，下方队员最后上去补刀即可。注意手动选择武器时一定不要选择有B标记的武器（即光线武器）。

打过本关后**ガエン**离队。

第19话 邪神解放

熟练度条件：3回合内敌全灭

本关开始前推荐改造アハマド机的武器。

本关只能使用4名队员：ヨン、アルバ－ダ、セレ－ナ、アハマド。敌人数量虽不多，但攻击力很高，就算是开了底力的アルバ－ダ坐古伦加斯特贰式，也会被打得很惨。不过熟练度要求3回合，又没有增援，所以精神可以尽情地用，热血铁壁集中都不要省，重点还是靠反击来打。

打过本关后之前改造ガエン机的资金会全部退回，正好拿去全改アハマド机。

第20话 ダ－クプリズン

熟练度条件：第3回合我方结束行动前，击坠デ-ヱン（ガエン）

本关是和邪神决战的关卡。一开始只能使用上一关离队的同伴，目标是干掉**ガエン**。此时的**ガエン**数值超高，即使是白河愁有天才加成，命中率也不到70%。不过由于本关途中有一次SP全回复的机会，因此不要吝惜SP，直接挂感应上。第2回合开始后上一关的队员赶来，不过基本上只能打个下手，主攻还是靠白河愁。干掉**ガエン**后还要敌全灭，这时建议留至新回合再做，因为接下来会出现大量敌军。

敌全灭后大量敌军出现，全是邪神级的，我方SP全回复，但机体HP不变。这时的目标成了把**サフィ－ネ**机的HP打至11000以下。邪神们的攻击力很高，就算是白河愁也会被打个半残。但只要满足了目标，就会发生剧情，新古兰森入手！之后就不用怕了，新古兰森有4发地图炮，配合热血的话还没放完邪神就全灭了。最后的BOSS能力很强，HP超过25万，有二回行动和周围8格吸收HP的技能，不过不带任何回复手段。最简单的做法就是我方全员缩至射程外，仅留新古兰森单挑，结果是新古兰森还没挂，反倒是BOSS的EN见了底。最后记得要用白河愁给予最后一击，这样可以拿到隐藏奖杯。

打过本关后**アハマド**离队，之前改造**アハマド**机的资金会全部退回。

第21话 扉の外

熟练度条件：击坠プリスクス・ノクス（目标HP在30000以下时撤退）

很简单的一关。将初期敌人清到一定程度，敌增援连带BOSS出现。只要全军缩在树林里慢慢反击就可以了，这时趁机让**ヨン**多捞点击坠数。最后的BOSS可以先用白河愁降HP至3万左右，然后用极限突破搞定。由于BOSS不会死防，此时我方有热血有爱有魂，3万HP当真不是问题。BOSS机有地图武器，这是惟一需要注意的地方。

打过本关之后大量物资入手。如果此前**ガエン**的击坠数过85，可以拿到最强换装武器**フリ－エレクトロキャノン**；如果**アハマド**的击坠数过50，可以拿到**MTDMシュ－タ－**，不过一周目如追求全SR的话，要想让阿拉伯人过50十分困难。

第22话 バイスタンダ－ズ

熟练度条件：3回合内击坠24架敌机

本关的熟练度条件实际上是要玩家用初期5人干掉一开始冲上来的全部24架敌机。要想打得轻松愉快一点儿，可以把勇者之印和钢之魂给**モニカ**和**テリウス**装上，再略改一下机体，这样两人完全可以反客为主，直接组队冲入敌阵反击。怕不保险的话，就给没有集中的**モニカ**装个**ハイパ－ジャマ－**。敌人一般采用守势，因此主要靠反击来输出伤害。

拿到熟练度条件后我方增援登场，敌军开始压上。不过胜利条件是击坠35架敌机或将BOSS机的HP降至35000以下，以目前的实力而言是不太可能全灭的，好在BOSS机身上也没什么好东西，直接杀到34机再用地图炮即榨取最大剩余价值。

第23话 监查者の真意

熟练度条件：3回合内击坠18架敌机

本关敌人全是杂兵，不过数量众多。我方一开始就有古兰森可用，因此熟练度不是问题。嫌麻烦的话直接地图炮开路，击坠数不够的话可以慢慢来补。过关后如果**ヨン**的击坠数在100以上，可以拿到强力芯片高性能电子头脑。



悲情BOSS 个人感觉本作的最终BOSS能够在“《机战》系列”悲情BOSS榜上进前三了。实力虽然很强，但被新古兰森的光线吸收克得死死的。只要贴身往他身边一站，HP是越打越多，真心奇葩。印象中只有《机战α》那个能被一击必杀的货能与之相提并论了……

第24话 ボランタリー・エージェント

熟练度条件：6回合内将全部ゼラニオ的HP降至4000以下

本关的胜利条件是将全部战舰的HP降至4000以下，6回合内达成就是熟练度条件。敌方BOSS机大家应该比较熟悉，拥有两发范围不小的地图炮。基本战术还是让白河愁和**アルバーダ**一队，借助连续攻击杀过去。两发地图炮配合热血，就能把4台战舰的HP打掉一半，然后我方队员赶上来慢慢灭就可以了。有时间的话还能围住一艘战舰全灭其他敌人，不过BOSS机的HP不低，要想连她也收的话有难度，幸好也没什么好东西。注意地图中央暗礁宙域会降低移动力，不要浪费时间。

第25话 白い福音

熟练度条件：第6回合我方结束行动前，将ケナフ的HP降至40000以下

熟练度关系的目标要在我方向上方移动到一定程度后出现，而且回合数是累计的，因此一开始我军就要大举压上。敌援军出现后，胜利条件变为移动到指定区域，就算全灭敌人也要移动过去才算过关，不过没有时间限制。全力干掉BOSS后再慢慢收拾剩下的敌人，BOSS有神兽盾可以减轻伤害，各种贵重精神就不要藏着掖着了，赶紧搞定。

第26话 漁夫の利を得るか

熟练度条件：后半战第5回合我方结束行动前，击坠除オーグバリュー外的所有敌机

本关的前半战是营救**ロフ**，对手是5只**ライグ＝ゲイオス**。这场战斗难度不大，只是要注意将其中一架的HP打至1000以下，这样在消灭其他的敌机后就可以入手隐藏机体**ライグ＝ゲイオス**。不过老实说这并不是什么很好的机体。

后半战只能使用**ヨン**、**アルバーダ**、**セレーナ**3名队员，要面对一个有HP回复（小）的BOSS，有一定难度。推荐把强力芯片留给他们，再带几个无消耗的换装武器，这样可以在前几个回合不使用精神干掉杂兵。相信打到现在的人都改造得七七八八了，所以难度不高。最后的BOSS要速战速决，当他HP低于2万时会撤退，不过利用魂和热血，要想击坠也并非难事。击坠BOSS可以拿到SSP**ドリンク**。

打过本关后，如果之前已经拿到了全部的SR，那么此刻就应该跳全熟练度的奖杯了。

最终话 知られざる决战

熟练度条件：无

本关开始前，建议把古兰森全改造，这样可以获得光线吸收的特殊能力，在最终战能派上大用场。

最终战的敌人数量很多，而且HP很高。我方除了有三将军助拳外可谓阵容单薄，不过事实上新古兰森单机即可摆平一切。开战后首先和三将军汇合，三将军无法合流，不过他们的指挥能力能派上大用场，待在下方慢慢反击即可。一定回合后白河愁等三人赶到，同时新古兰森出现。这时白河愁就可以去单挑上部的全部敌人了。

最终BOSS的实力很强，虽然没有HP回复，但射程超远而且有很夸张的地图炮，外加二次行动，HP一定程度以下时更会呼叫援军且每回合自带觉醒。不过要想取胜也很简单，因为BOSS除了最后一招2～14格的主炮外，其他武器全部是光线武器，正好被新古兰森的光线吸收克制。只要贴着BOSS站位，不但不会有被击坠的危险，HP反而会越打越多。最终BOSS当到这个份儿上，也算是奇葩了。下方的队员就别过来转移目标了，慢慢清杂兵捞钱即可，费上小半个小时，就能迎来最后的通关画面了。

隐藏要素

本作最大的隐藏要素就是通关后回到标题画面，快速输入↓、↑、←、→、L1、R1，会听到一声音效，同时古兰森的眼睛会发光。之后进入游戏，古兰森即会自动进化为新古兰森！这样就算是EX HARD难度也可以轻松搞定！

除此之外，和2OG一样，通关即可解锁EX HARD模式。EX HARD难度通关可解锁SPECIAL模式。

1.第9话将敌人全灭，过关后可以拿到S-アダプター、ソーラーパネル、钢の魂、SSPドリンク，以及换装武器グラビトン・ランチャー。

2.先于第10话击坠アラセリ和スレイ，再于第12话将敌人全灭并将オレグ的HP降至9000以下，过关后可以拿到テスラ・ドライブS、ハイパージャマー、勇者の印。

3.第14话将敌人全灭，过关后可以拿到一击必杀の心得。

4.打过第18话时如ガエン的击坠数在85以上，在第21关后获得换装武器フリーエレクトロキャノン。

5.打过第20话时如アハマド的击坠数在50以上，在第21关后获得换装武器MTDMシューター。

6.打过第23话时如ヨン的击坠数在100以上，过关后后可以拿到高性能电子头脑。

7.在第26话前半段，将最后一架ライグ＝ゲイオス的HP降至1000以下，可以获得这台隐藏机体。

奖杯

杯别	奖杯名	入手条件
金	EXハードモードクリア	EX HARD模式通关
银	スペシャルモードクリア	SPECIAL模式通关
银	全SRポイント获得	全关卡熟练度（SR）获得
银	击坠王	任意机师的击坠数达到200以上
铜	ゲームクリア	游戏通关
铜	トップエース	任意机师的击坠数达到100以上
铜	私に命令できるのは私だけなのです	第20话，用シュウ击坠ヴォルクルス（合体）
铜	サフィーネ、よく顽张りましたよ	サフィーネ的等级达到30
铜	テリウスの特训	テリウス的等级达到40
铜	チーム・ジェルバ	アルバーダ和セレーナ的击坠数之和达到100以上
铜	一网打尽！？	用一发地图兵器攻击10机以上
铜	一骑当千	任意机师在一关中击坠15架敌机以上
铜	休息の时	查看中断对话

本作的奖杯十分简单。不过由于要通关三遍，所以耗时应该在30小时左右。全SR入手方法，参见本攻略即可。其他大部分奖杯都可以用白河愁轻松达成。

休息の时所指的中断对话，是指在战场上存档后不继续游戏时出现的对话。为防止有新手加入，还是特意说明一下。

总的来说本作就是个小品级的游戏，说是DLC吧，又不继承2OG的资料，略显坑爹。不过能看到《3α》的真实女还是挺令人高兴的，不过她的后继机肯定是要等到3OG了。别的不说了，期待下一部家用机《机战》的到来！



爱花乱入　本作的新增角色之一，是由早见沙织配音的眼镜娘ヨン，不用说自然是玩家的主力。（废话，一共就六七个人能用……）个人喜欢让她去开古伦加斯特贰式，这样就能使用计都瞬狱剑·本命杀，专杀玩家本命。（笑）不过老实说早见沙织配超级系明显不给力。

《超级马里奥 3D世界》是3DS平台上《超级马里奥3D乐园》的续作，也是WiiU平台的首款“3D马里奥”。本作依旧保留了传统2D横版的元素和3D沙箱的成分，玩家可以控制多达5名角色在相对自由的关卡内自由探索闯关，丰富多彩且富有挑战的关卡设计能让玩家体验到纯粹的快乐，绝对是WiiU平台上不容错过的佳作。





文 八重樱 美编 小瑟

超级马里奥 3D世界	Nintendo	动作
Wii U スーパーマリオ 3Dワールド		日版
预定2013年11月21日	本地1～4人	5985日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

基本说明

全角色能力对比

本作玩家可控制的角色共计5人，其中马里奥、路易、桃子公主、小蘑菇是一开始就可以选择使用的，隐藏角色罗塞塔则需要打通通关后出现的第9个世界的第2关后才会出现。这5名角色的操作完全相同，但在性能上存在着细小的差别：

动作	比较
跳起的高度	罗塞塔＞路易＞小蘑菇＝马里奥＝桃子公主
冲刺速度	小蘑菇＞马里奥＝路易＞桃子公主＝罗塞塔
冲刺后的跳跃距离	罗塞塔＞桃子公主＞路易＞马里奥＝小蘑菇
达到最快冲刺速度时所走过的距离	桃子公主＝罗塞塔＞马里奥＞路易＞小蘑菇
是否容易滑动	马里奥＝桃子公主＝小蘑菇＝罗塞塔＞路易





无限刷命的方法

进入第一个世界的第2关，经过中间check point后，前方有一个乌龟，踩它一脚让龟壳和龟身分离，拾起龟壳跳到旁边的平台上，丢出龟壳后跳起就能实现无限刷命的效果了。具体位置如图所示。





关于收集

本作的收集分为绿星和印章两种，大多数关卡中都是3个绿星和1个印章。绿星总计380个，这个只要完成各个地图上的全部挑战后就可以收集全，印章总计85个，其中有80个可在关卡和妖精之家里获得，其余5个分别要5个角色各打过全部关卡一次后才能入手。

在地图界面下，按下“+”键就可查看各关卡的收集完成情况。另外，开启第12个世界之后，就能查看各个关卡使用了哪位角色通关过。

假如玩家拥有一个GamePad和3个WiiU手柄（或Wii手柄）就可以同时使用四名角色。进入关卡后让其他角色钻进气泡内，这样一直前进到终点前，将其他角色从气泡中放出来后，依次将他们丢到旗杆上，这样就能达成4人均通关的条件了。如此一来就能有效减少重复的时间来收集角色专属印章。





TIP1 下蹲后再跳起可以跳出比平时更高的距离；移动状态下同时按下下蹲和跳起就可以滑翔出更远的距离。

全世界绿星&印章收集

WORLD-1

1-1

★ 1：途中透明管道的上方。

★ 2：经过 check point 后追上前方逃走的小兔子。

★ 3：还是在拿★ 2 的场地内，爬上绿色水管口旁边的树，来到上层平台，追上巨大兔子后可获得变大蘑菇。变大后快速通过有大量木箱的桥，下桥后跳到前方的石头砖块上，掉到下面去就可以获得★ 3。

印章：拿到★ 2 的场所，钻进前方的绿色水管中。

1-2

★ 1：上下移动的云平台中间。

★ 2：经过 check point 后跳入斜上方的紫色“？”方块内。

★ 3：在接近终点处，被一排酷栗宝夹在中间。

印章：经过 check point 后，在两个透明水管中间有个长条状“？”方块，在方块上方还有 2 个隐藏方块，跳上去钻进透明水管可抵达印章所在位置。



■印章所在地

1-3

★ 1：开始游戏后，跳上左侧的树顶。

★ 2：顶一下左侧墙壁上写有“POW”字样的砖块会出现隐藏水管。

★ 3：即将抵达终点时，要经过一条长长的木桥，前方有巨大食人花，先不要上桥，用猫咪形态爬上左侧的墙壁，能看到一个猫爪机关，攻击开启机关，爬上去后能在尽头找到★ 3。

印章：拿到★ 2 后出来就能看到印章。

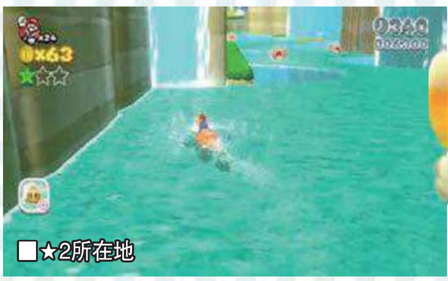
1-4

★ 1：开始游戏后不久，能在 3 个并排的弹跳怪头顶看到。

★ 2：即将抵达 S 状水路时靠左走进入瀑布中。

★ 3：即将抵达终点时，处于正中间滑行，在即将下落时跳起就可吃到★ 3。

印章：经过 S 状水路后在瀑布旁能看到。



■★2所在地



1-5

★ 1：在橙色“！”方块的上方，要踩着左侧的跳台上去。

★ 2：经过 check point 后，进入左侧的紫色“？”方块，在左上角的箱子下面。

★ 3：口型场地的中央。

印章：终点前的高台上。



■★1所在地

1-BOSS

★ 1：穿过绿星星的圈圈后，吃掉全部绿色金币后出现。

★ 2：有猫爪图案的机关处，开启机关后跳上高台。

★ 3：在一排酷栗宝的头顶。

印章：有猫爪图案的机关处，将足球打到机关下方的白墙上。

WORLD-2

2-1

★ 1：开始游戏后，爬上有“？”方块的墙壁。

★ 2：经过 check point 后，会看到一个鸵鸟造型的敌人，周围有 4 个石块，让它破坏掉后面的那个石块。

★ 3：拿到★ 2 后继续往前走，先不要拿印章，往右走解救小蘑菇。

印章：拿到★ 2 后往前走就能看到。

2-2

★ 1：在一面点击才会出现的粉色平台墙壁的左上角。

★ 2：经过 check point 后，踩着蓝色金属网进入云大炮中，在尽头可获得★ 2。

★ 3：在由 3 个粉色平台组成台阶的区域，第 3 个粉色平台下方有蓝色金属网，可协助获得★ 3。

印章：在三个“？”方块下点击蓝色平台后，跳入右边平台下方。

2-3

★ 1：墙壁上能看到星星阴影的地方，往画面外走。

★ 2：经过 check point 后，来到一面全是眼睛的墙面前，破坏后进入紫色“？”方块。

★ 3：接近终点时，红色门的右边有缝隙能进去，破坏库巴看板。

印章：经过 check point 后，来到只有阴影的区域内，躲过刺球后，跳到下面，破坏墙壁获得。

TIP2 使用GamePad时，对麦克风吹气可以发现一些透明的平台，还可以吹走一些小敌人。

2-4

★ 1：开始游戏后向里走，在右侧的高台上。

★ 2：经过 check point 后，来到地下，再进入水管中，踩过场地内全部地砖后出现。

★ 3：在 3 个旋转的圆柱的区域，故意掉下去能看到。

印章：起点右侧，让马里奥踏上“M”图标的按钮后出现。

2-5

★ 1：在左右被木箱夹着的透明水管区域，破坏右侧木箱。

★ 2：同时踩上巨大“P”按钮后出现。

★ 3：接近终点时，至少让 4 个马里奥踩到“4”机关上才能获得。

印章：经过 check point 后，在墙壁左侧有 3 个“？”方块，让一个马里奥跳到最左边的方块上，其他马里奥在下方顶方块后获得。

2-BOSS

★ 1：在喷火球的花中间。

★ 2：破坏战车上的木箱后获得。

★ 3：接近终点时，用炮弹破坏掉尽头库巴的画像。

印章：在有蓝色金属网的战车上，需要先破坏木箱后才便于取得。

WORLD-3

3-1

★ 1：9 个飞行瓢虫身后的洞里。

★ 2：经过 check point 后，追上前面逃跑的兔子。

★ 3：拿到印章后往前走，在墙壁上方的洞中。

印章：接近终点时，在有圆形大洞的冰面左侧。

3-2

★ 1：在上下移动的金属网上方。

★ 2：抵达橙色！方块处，先往右走，达到最高速度后跳过去获得★ 2。

★ 3：从透明水管出来后能看到猫爪机关，开启机关后才能获得★ 3。

印章：接近终点时，在有圆形大洞的冰面左侧。

3-3

★ 1：进入大幽灵的壁画中。

★ 2：在书架的左下角书本后面。

★ 3：跳上紫色门旁边的红色沙发，进入水管后获得。

印章：经过 check point 后，在透明水管的上方。



■★1所在地

3-4

★ 1：开始游戏后立刻往回走。

★ 2：追上水池旁逃跑的兔子。

★ 3：进入云大炮，在尽头获得。



■印章所在地

印章：在旋转平台的左侧，让桃子公主踩上王冠图案的机关。

3-5

★ 1：在有红色→箭头木板的区域，往上游。

★ 2：拿到印章后跳到对面顶开“？”方块可获得大炮。游下来，炸开墙壁裂缝，进入水管。

★ 3：接近终点时，有 3 排河豚鱼，干掉它们后进入第 3 排上方的透明水管，然后走右边可获得★ 3。

印章：经过 check point 后，在有红色↓箭头木板的区域，往上游。

3-6

★ 1：第一个分歧点，往下走。

★ 2：经过 check point 后，进入紫色“？”方块内，抓到兔子。

★ 3：橙色“！”方块右侧的高台上。

印章：经过 check point 后，在有红色↘箭头木板的区域的墙壁上方。



■印章所在地

3-7

★ 1：乘坐平台下滑时跳入墙壁的洞中，进入水管。

★ 2：经过 check point 后，进入瀑布往右走，跳下去踩到平台上，蹲下往左滑动。

★ 3：顶一下红色“！”方块让平台下落，然后往右走。

印章：先拿到★ 3，然后往下滑动，换成另一个平台可获得印章。

3-BOSS

★ 1：开始游戏后在列车的左侧。

★ 2：酷栗宝的头顶，可以引诱导弹来消灭酷栗宝们。

★ 3：有巨大导弹的区域，进入绿色水管，破坏掉木箱救出小蘑菇。

印章：车头的控制室内，乌龟的身后。

TIP3 进入关卡后的红屏时间，3秒内可以更换角色。

WORLD-4

4-1

★ 1：拿到印章后一直往右走，用猫咪形态爬上高台。

★ 2：经过 check point 后，踩着大蚂蚁跳入山壁上的洞中，进入水管。

★ 3：依旧是踩着大蚂蚁弹跳着获得。

印章：洞窟里一群小蚂蚁绕着的石头上。

4-2

★ 1：进入紫色“？”方块内，踩着食人花获得。

★ 2：经过 check point 后，跳入水中，在水下可看到★ 2。

★ 3：穿过绿星星的圈圈后拾取全部的绿色金币。

印章：拿到★ 2 后继续往前走，在一朵食人花的上方可以看到隐藏的小路，踩着食人花进入。

4-3

★ 1：橙色“！”方块的左下方，蓝色方块平台上。

★ 2：经过 check point 后，进入水管中吃掉全部金币。

★ 3：滑过长长的斜坡后，下面有个“P”按钮，让 2 个以上的马里奥同时踩上按钮后出现。

印章：check point 的后方，至少控制 4 个马里奥踩上“4”按钮。



■印章所在地

4-4

★ 1：有弹跳怪的平台上，打倒全部怪后借助跳台的帮助可获得。

★ 2：拿到★ 1 后立刻举起弹跳台，跳到下一个区域内，将弹跳台丢到靠近墙角的位置，在跳台和弹跳板的帮助下取得★ 2。

★ 3：进入紫色？方块内，消灭最右边的弹跳怪后出现跳台。

印章：在靠近终点的空中，被一群瓢虫怪包围着。

4-5

★ 1：经过第一个有刺棍棒滚落的斜坡时，进入右边的水管，将地砖全部踩一遍。

★ 2：经过 check point 后，同样是一段有刺棍棒滚落的斜坡，变成猫咪形态后爬上旁边的半圆形墙壁顶端。

★ 3：在摇晃的平台上。

印章：经过第一个有刺棍棒滚落的斜坡时，往左走到尽头能看到印章。

4-BOSS

★ 1：开游戏后，举起岩石怪，将它丢到前方的“P”按钮上，马里奥踩上另一侧的按钮，就会出现通路。

★ 2：从透明水管中钻出后，进入前方的紫色“？”方块，将两个岩石怪分别丢到两个按钮上，同时马里奥踩上另一个按钮，★ 2 就会出现。

★ 3：获得★ 2 后，经过长桥时就能看到★ 3，可以举起岩石怪丢过去获得。

印章：获得★ 2 后，用猫咪状态爬上对面的墙壁。

WORLD-5

5-1

★ 1：破坏掉第 3 个酷栗宝的沙雕。

★ 2：进入海中的水管内，将所有地砖踩一遍后出现。

★ 3：库巴沙雕旁的墙壁上有个洞，跳进去后解救小蘑菇。

印章：在水中滑行时，跳到右侧的木板高台上。

5-2

★ 1：第一个秋千所在地，借助秋千的作用往左上方跳，可以踩到透明的云上。

★ 2：经过 check point 后，来到有一大群食人花的旋转平台，往右一直走，进入水管中。

★ 3：穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

印章：经过 check point 后，来到有一大群食人花的旋转平台，往前走，在高台的左侧。

5-3

★ 1：开始游戏后先往左走，下砸地面上破损的区域后出现。

★ 2：至少 4 个角色才能启动“4”机关后获得。

★ 3：至少 3 个角色才能启动“3”机关后获得。

印章：用小蘑菇踩开场地右侧的蘑菇图案按钮。

5-4

★ 1：在透明水管大炮的左侧墙壁上，需要用猫咪能力获得。

★ 2：经过 check point 后，追上前方冒绿光的兔子。

★ 3：在旋转的十字型平台上，穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

印章：经过 check point 后，进入右上方小蚂蚁钻进的洞里，在大蚂蚁的背上。

5-5

★ 1：透明水管前有一面紫砖墙，用炸弹丢过去炸开墙壁后获得。

★ 2：经过 check point 后，追上逃跑的兔子。

★ 3：从透明水管进入云大炮，踩亮全部地砖后出现。

印章：获得★ 2 后，跳到旁边的平台上，用炸弹炸开墙壁上的裂缝

5-6

★ 1：开始游戏后不久就能看到★ 1 在蓝色平台上。

★ 2：经过 check point 后，打倒食人花，进入水管内，正确引导圆球砸到 “P” 按钮上。

★ 3：穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

印章：经过 check point 后，在有食人花的场景内，顶一下右边的 “?” 砖块变成 2 个马里奥，然后踩到终点前的 “2” 机关上。



5-7

★ 1：打倒弹跳怪后，举着跳台来到★ 1 下方。

★ 2：经过 check point 后，一直来到墙壁裂缝处，引导导弹击破墙壁，进入紫色 “?” 方块内获得★ 2。

★ 3：★ 3 被砖块包围了起来，同样需要引导导弹来将其破坏。

印章：经过 check point 后，往前走一点就能看到印章。

5-BOSS

★ 1：穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

★ 2：经过 check point 后，在一条长长的有四方形刺棍棒的区域，★ 2 在第 3 个四方形刺棍棒框内。

★ 3：橙色 “！” 方块前，爬上后方的墙壁。

印章：经过 check point 后，在一条长长的有四方形刺棍棒的区域，穿过 2 个四方形刺棍棒后爬上墙壁。

WORLD-6

6-1

★ 1：在透明水管中，需要先吃一颗无敌星星后才能获得。

★ 2：还是在透明水管中。

★ 3：经过 check point 后，在有红色↘图标的木板区域，往左走，先跳到水管上，利用食人花的火球破坏掉水管内的刺球，然后进入云大炮，在尽头获得★ 3。

印章：经过 check point 后，不要进入水管，而是走水管上面，利用快速旋转后起跳的高度可以获得印章。

6-2

★ 1：2 个敌人的场景内，将敌人全部撞下船。

★ 2：拿到印章后继续往前走，同样是在一圈小幽灵的地方，★ 2 在下方。

★ 3：经过 check point 后，★ 3 在桥上。

印章：船内，小幽灵们组成一个圈的地方，印章在上方。

6-3

★ 1：经过库巴图案的铜锣后，前方有四扇门，里面是隐藏房间。

★ 2：经过 check point 后，来到城外。先到右下角拿一个飞行器，然后才能拾取位于中下方的★ 2。

★ 3：橙色！方块旁，敲击库巴图案铜锣，会出现紫色 “?” 方块，消灭小怪后获得★ 3。

印章：再次经过库巴图案的铜锣后，前方有 3 个不停丢刺棍棒的小怪，往画面外走会来到屋外，印章在屋檐上。

6-4

★ 1：第一个透明水管内。

★ 2：经过 check point 后，用猫咪状态爬上红色金属网，穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

★ 3：临近终点时，先不要进入橙色 “！” 方块，爬上后方的墙壁获得。

印章：蓝色金属网的上面。

6-5

★ 1：在一个吹风的怪面前有 2 个 “?” 方块，跳到方块上顶开隐藏方块，才能获得★ 1。

★ 2：经过 check point 后，来到冰面上，消灭酷栗宝躲过滑冰鞋，然后往左走，进入紫色 “?” 方块内，10 秒内滑到底端就可获得★ 2。

★ 3：在两个平台的中间，需要借助风力的作用取得。

印章：前进途中，右侧的尖刺地带上，需要穿滑冰鞋后才能安全获得。

6-6

★ 1：进入游戏后，一直来到左侧尽头，爬上高台后能够找到。

★ 2：爬上 check point 后面的墙壁，进入紫色 “?” 方块内获得。

★ 3：在靠近终点旗杆附近有一朵云，下砸掉下去正好能跳到★ 3 附近。

印章：用猫咪能力爬上终点旗杆后面的墙壁，在 “?” 方块的上面。

6-7

★ 1：一朵云的下面。

★ 2：在红色↗标志的木板上方。

★ 3：在红色↑标志的木板上方的空间内。

印章：在飞行的骷髅乌龟所在区域，机关的后面。

6-BOSS

★ 1：在 9 个 “?” 大砖块上面，用炸弹丢过去可以炸出台阶。

★ 2：四个小战车的场景内，用炸弹炸开左下角的战车上的砖块。

★ 3：在有大量金币和大砖块的金属网区域，下砸砖块会出现通路。

印章：用炸弹开绿色水管后面的库巴画像。



WORLD-7

7-1

★ 1：透明水管中。

★ 2：经过 check point 后，先不要钻进透明水管，爬上旁边的墙壁，进入尽头的水管，引导圆球准确砸中“P”按钮。

★ 3：穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

印章：在第 2 个旋转火柱中间，下砸“？”方块。



7-2

★ 1：圆形房间内，用火球点燃房间内四个灯柱后获得。

★ 2：经过 check point 后，一直往右走可以进入隐藏通路。

★ 3：临近终点前，不要进入水管，先跳上墙上面的洞里可获得★ 3。

印章：乘坐上黄色移动平台后，跳到右边的平台上可获得印章。

7-3

★ 1：途中右侧平台上。

★ 2：从透明水管大炮出来后，穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

★ 3：在靠近终点处，旋转的刺棍棒平台上。

印章：拿到★ 2 后靠左走，沿途就能获得印章。



7-4

★ 1：穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

★ 2：拿到印章后进入前面的紫色“？”方块内，将怪推下去后可获得★ 2。

★ 3：经过 check point 后，在 2 个圆形平台区域内。

印章：在旋转的刺棍棒区域内，往左走可以看到印章。

7-5

★ 1：爬上塔顶后从后面跳下去可获得。

★ 2：消灭塔顶的 3 个魔法师后获得。

★ 3：经过 check point 后，在第 2 座塔的倒数第二层，击破砖块后进入往右走。

印章：爬上屋顶后从后面跳下去可获得。

7-6

★ 1：5 个木箱并排放的场景，破坏第 3 个木箱。

★ 2：来到锤头鲨循环游动的场景内，★ 2 跟在一只鲨鱼身后。

★ 3：经过 check point 后，先用火球破坏掉透明水管内的刺球，再进去取得★ 3。

印章：靠近终点时，在一大波移动锤头鲨的中间可以看到印章。

7-7

★ 1：在有两个火球的场景内，使用飞镖来获得★ 1。

★ 2：穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

★ 3：获得印章后，往前走一点，然后再往右下方的金属网跳过去，可以找到★ 3。

印章：经过 check point 后，在金属网的下方，需要瞅准岩浆下降的时机获得。

7-BOSS

★ 1：两个丢飞镖的乌龟区域内，利用墙壁间的反复弹跳可以获得。

★ 2：足球炸弹的区域内，用猫咪状态爬上右侧的金属网。

★ 3：经过 check point 后，往前走就能看到，同样需要使用飞镖来获得。

印章：足球炸弹的区域内，用炸弹炸开墙壁后，反复弹跳往上可获得印章。

WORLD-8

8-1

★ 1：需要猫咪形态，从丢火球的乌龟的左侧尖刺通路一直往下走，爬上高台。

★ 2：经过 check point 后，在前方有长条“？”方块处，爬上高台，进入紫色“？”方块内，先跳到左边踩开机关，再跳到右边获得★ 2。

★ 3：在有许多骷髅乌龟的场地左上角。

印章：经过 check point 后，往回走到尽头。

8-2

★ 1：直走就能看到，需要借助怪的帮助高跳。

★ 2：划过 S 型坡道后，在前方怪的中间。

★ 3：在有 1 个库巴和 3 个酷栗宝沙雕的场景内，破坏掉库巴的沙雕后，★ 3 会出现在下一区域。

印章：两个库巴沙雕的场景内，库巴后面会出现隐藏通路。

8-3

★ 1：在一个巨大饼干齿轮的右侧，需要用飞镖获得。

★ 2：拿到印章后继续往前走，此处会有两个洞不断出现怪，同样将它们全部消灭，跳下第一个洞，进入紫色“？”方块内。

★ 3：抵达终点后，先不要跳旗杆，继续往前走会看到下方有一个平台，跳下去追上兔子。

印章：经过 check point 后，从透明水管出来后，消灭从洞里出来的全部怪，跳下洞中，获得印章。


印章所在地

8-列车

★ 1：进入游戏后就能看到。

★ 2：穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

★ 3：在车头的房间内，打倒乌龟后获得。

印章：拿到★ 2 后直接往前走，开门进入车内。下砸第二个“？”方块后可以来到车顶。

8-4

★ 1：check point 前，右侧的空中。来到墙边，先顶出隐藏砖块，获得无敌状态，再走隐藏的通路获得。

★ 2：经过 check point 后，穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

★ 3：经过 check point 后，在第 2 个追尾炮弹的区域，往左走能抵达紫色“？”方块所在地。

印章：经过 check point 后，在有追尾炮弹的区域，往右走能抵达印章所在地。

8-5

★ 1：经过一条竖长的水路后来到地面，用猫咪能力爬上左侧的墙壁。

★ 2：经过河川后，用猫咪能力爬上左侧的墙壁。

★ 3：临近终点时，不要进入绿色水管，爬上墙壁进入云大炮，在尽头获得★ 3。

印章：开始游戏后，往左上角移动，在冰刺上。

8-6

★ 1：从移动平台上下来后，往画面外走。

★ 2：经过 check point 后，在经过左右两边都是库巴像的通道时，中间右侧可以看到紫色“？”方块，进入方块内用灯光消灭全部幽灵后获得。

★ 3：有巨大幽灵和大量骷髅乌龟的场景的后方。

印章：进入游戏后，圆形区域的左上角有“L”标志的按钮，让路易踩上去。

8-7

★ 1：站在滚动的方块上可以抵达★ 1 所在的平台。

★ 2：经过 check point 后，穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

★ 3：站在长方形块状平台上移动时，当平台竖起来时可以在顶端拾到★ 3。

印章：经过 check point 后，在一个有乌龟的柱子顶端。

8-BOSS

★ 1：透明水管所在区域，往画面外走，在屋檐上。

★ 2：将观览车各个平台上的怪全部推下去后，★ 2 就会出现。

★ 3：库巴登场后，穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

印章：从透明水管来到终点旗杆区域，印章在树顶。

WORLD-9

（＊打通第 8 个世界后，返回第一个世界，调查左上角的石碑会出现火箭，乘坐火箭前往新世界。）

9-1

★ 1：彩虹旋转装置上，有两个砖块，跳上砖块后往上爬，进入水管，引导两个圆球分别砸中“P”按钮。

★ 2：离开河川后，前往的墙壁左右各有一个火盆，用火球点燃火盆后会出现隐藏的云大炮。

★ 3：穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

印章：在河川上冲刺时，靠右侧可以获得印章。

9-2

★ 1：在有砖块的蓝色平台上方。

★ 2：经过 check point 后，在红蓝相间的平台上，★ 2 在左上角。

★ 3：靠近终点处，在橙色“！”方块的右下方。

印章：经过 check point 后，跳过一排旋转蓝色平台，顶开墙壁上的隐藏方块，跳到高台上，用猫咪能力爬上去。

9-3

★ 1：踩着旋转的柱子进入紫色“？”方块内。

★ 2：经过 check point 后，同样还是在旋转柱子的场所。

★ 3：拿到印章后，继续踩着旋转柱子往前走，在图示的位置上可以顶开隐藏砖块获得樱桃。然后继续前进，在有三个鸵鸟怪的地方往里走到尽头，踩上“2”机关后获得（如果有猫咪形态的话，可以不用 2 个角色来取得）。

印章：使用罗塞塔，经过 check point 后，踩着旋转的柱子往前走，站位在柱子的最下面，快到尽头时跳到下面的平台上，让罗塞塔踩上“☆”图案的机关上。


拿★3所需的樱桃所在地

9-4

★ 1：沿途就能看到。

★ 2：跑过一条长长的橙色小路后，经过一段云路，转角后往左上方的橙色小路跑到尽头。

★ 3：由会掉落的平台组成的一段长路，走楼梯来到上层，直走就可看到。

印章：途中经过的云平台上。

9-5

★ 1：将 4 个大“？”方块全部顶开，跳到上层平台，进入紫色“？”方块内。

★ 2：经过 check point 后，用炸弹破坏掉左上角黄色砖块上的石块。

★ 3：在橙色“！”方块前，用炸弹炸开右侧的砖块，顶开大“？”方块后，在墙壁之间来回跳跃抵达平台顶。

印章：在 4 个大“？”方块的右下角，下砸开砖块，获得印章。

9-6

★ 1：开始游戏后，丢飞镖顶一下红色“！”方块，就可获得★ 1。

★ 2：消灭透明水管后面的全部敌人。

★ 3：中间有 4 个熔岩平台的区域内，在左侧熔岩平台的上面，用飞镖获得。

印章：拿到★ 3 后继续往前走，印章在右边的空中，同样需要用飞镖获得。



■印章所在地

9-7

★ 1：拿到印章后往下砸，掉到下一层，破坏掉眼睛墙壁后获得★ 1。

★ 2：水中区域，两个尖刺方块中间夹了一块平地，顶开“？”方块变大，一直往右走，破坏掉靠近水管附近的上方砖块。

★ 3：拿到★ 2 后不要马上进入水管，往上方游能进入隐藏房间。钻进水管，踩开机关后顶“？”方块变大，然后就能轻松吃到金币了。

印章：开始游戏后，先顶开“？”砖块变成巨人状态，继续往前走，破坏石头获得印章。

9-8

★ 1：先到右侧石碑前下砸，获得无敌效果，然后快速移动到最左侧解救小蘑菇。

★ 2：经过 check point 后，在有雪人的右侧平台上，进入紫色“？”方块内，用雪球砸中★ 2。

★ 3：拿到★ 2 后捡起一个雪球，移动到前往四角形区域后，丢出去砸中★ 3。

印章：即将到达橙色“！”方块前，走右侧通路。

9-9

★ 1：绿色水管的右侧墙壁上有裂缝，用炮弹破坏后获得★ 1。

★ 2：进入水下区域后，用炸弹破坏掉山型建筑左下角的砖块，进入后获得★ 2。

★ 3：经过 check point 后，用炮弹攻击第 2 个红色“！”方块，再用炮弹来获得★ 3。

印章：最开始的区域，顶开“？”方块获得炮弹装置，然后移动到有 4 个“？”方块的地方，用炮弹攻击它们，就会出现平台获得印章。



■印章所在地

WORLD-10

10-1

★ 1：穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

★ 2：进入地下道后，在有红色→标志的木板的区域往上跳，踩着隐藏的云平台获得★ 2。

★ 3：获得★ 2 后进入下方的水管中，踩亮全部地砖。

10-2

★ 1：左侧的树冠后面。

★ 2：拿到★ 1 后，用猫咪形态击碎后方墙壁的砖块，进入水管吃掉全部蓝色金币后获得。

★ 3：在高处的树顶旁，拿“？”硬币时就会看到。

10-3

★ 1：用猫咪形态爬上第一个红色金属网后获得。

★ 2：乘坐木筏移动时在左侧能看到。

★ 3：橙色“！”方块后面的墙壁上。

10-4

★ 1：进入房间后踩着库巴看板跳起后获得。

★ 2：在一排酷栗宝的旁边。

★ 3：房间的右上角 or 左上角。

10-5

★ 1：透明水管中，先将棒球丢进水管内破坏掉刺球，再钻进去取得。

★ 2：经过 check point 后，穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。



■★ 1所在地

★ 3：来到屋顶后，敲一下左边库巴图案的铜锣，进入新出现的橙色“！”方块内。

10-6

★ 1：穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

★ 2：在有橙色“！”方块的四角广场，登上右下角的木板平台，尽头获得。

★ 3：接近终点时，顶一下“？”方块变大，在靠近船的四角木框的右侧。

10-7

★ 1：开始游戏后就能看到，在最高加速状态下可以直接跳过去。

★ 2：旋转的刺棍棒中轴上。

★ 3：接近终点时，不要钻进水管，继续向右走，跳到右边的云台上。

WORLD-11

11-1

★ 1：开始游戏后往后走进入紫色“？”方块内。

★ 2：穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

★ 3：从大炮出来后，破坏右边 2 个木箱，举起棒球，站在外面的砖块上，将球丢出去砸中★ 3。

11-2

★ 1：开始游戏后，跳入右侧刺球上方移动的水块内。

★ 2：破坏中央巨大的砖块后出现。

★ 3：穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

11-3

★ 1：进入游戏后，用火球点亮全部的火盆后出现。

★ 2：第 2 个区域，同样是要点亮全部的火盆。出现★ 2 后蹲下 1 秒再按跳跃就能高跳获得。

★ 3：在终点区域，还是点亮全部火盆后才会出现。



■★3所在地

11-4

★ 1：进入游戏后，在三个酷栗宝的头顶。

★ 2：在有下砸石板和横着的透明水管的区域，跳上第一个石板的头顶，再往上跳到墙壁上方，往左走到尽头。

★ 3：在有大量敌人旋转移动的区域下方平台，有一个发光点，用下砸可以取得★ 3。

11-5

★ 1：换成小蘑菇后，抓住第一个区域内逃走的大兔子。

★ 2：第一个区域，在一个封口的透明水管上方有★ 2。靠近水管后蹲下 1 秒再按跳跃，就可用高跳来获得。

★ 3：终点区域，往左走，在两个鸵鸟怪旁边是蘑菇图案的按钮，踩下按钮后，旁边的云平台上才会出现★ 3。

11-6

★ 1：开始游戏后往左走。

★ 2：站到沙发上，踩着透明云平台一路向前。

★ 3：长长移动走廊的左侧。

11-7

★ 1：进入水下区域后在右边尽头，石块墙的后面，石块需要用炮弹来破坏。

★ 2：经过 check point 后，在有红色↓标志的木板区域，往上游。

★ 3：经过 check point 后，在有红色↓标志的木板区域，用炮弹破坏左下方的石块。穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现（可以用炮弹来吃）。

11-8

★ 1：最初区域，“？”方块的上面。

★ 2：经过 check point 后，穿过绿星星的圈圈，吃掉全部的绿色金币后出现。

★ 3：红蓝交替的长长滑道中途。

11-9

★ 1：有一排酷栗宝的四方平台，用火球点亮四角的火盆后出现。

★ 2：起点左侧透明水管的上方。

★ 3：最右侧酷栗宝的头顶。

11-10

★ 1：右侧上空，丢飞镖出去获得。

★ 2：有旋转火球的区域，钻入透明水管内获得。

★ 3：4 块冰平台拼在一起的区域的左侧，丢飞镖出去获得。

11-11

★ 1：有吐火球的乌龟所在区域，在左侧尽头的高台上，需要猫咪能力爬上去。

★ 2：经过 check point 后，爬上有一个长条“？”方块的塔顶，朝★ 2 跳下去，获得★ 2 的瞬间再爬上来。

★ 3：一大片尖刺场地的尽头。

11-12

★ 1：打倒右数第 2 个橙色“！”方块内的敌人。

★ 2：打倒中间橙色“！”方块内的敌人。

★ 3：打倒最后的 BOSS。

WORLD-12

（* 收集到全部 11 个世界的全部绿星、印章、并且重点跳旗杆达成金旗后，第 12 个世界才会出现。）

★ 1：红蓝区域上方靠近透明水管的地方。

★ 2：跳过两个刺棍棒秋千后的平台上。

★ 3：冲刺平台上。

印章：登上终点旗杆的台阶上。



■★1所在地



软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE



次世代主机发售前，市场波澜不惊。随着PS4和Xbox One的双双上市，如今市场又显混沌。同时新上市的PSV TV、PSV 2000、2DS也是各具特色，想在近期挑主机下手的朋友应该已经是眼花缭乱了吧？本期软硬兼施SP将为大家逐一介绍近期国内游戏市场，帮助大家确定购机方向！

- PSV新旧型号对比
- 3DS烧录卡新动向
- 次世代主机行情介绍
- X360E成为市场主力

01 PSV购机推荐套餐

价格行情

——提供最佳购机方案

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版，Wi-Fi）	1220元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1438元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：临近年末，索尼的数款硬件悉数登场，掌机和家用机市场一个不落，PSV-2000、PSV TV、PS4轮番上阵，让国内的游戏市场再度火热起来。而这些硬件无疑也都是索尼这几年潜心开发的成果，未来几年恐怕也很难再遇到如此密集的硬件攻势了。当然，对于掌机玩家而言，更期待的想必还是PSV-2000。这次PSV-2000的最大改变在于手感和屏幕的革新，整机比早先发布的PSV-1000薄了20%，轻了15%，这是SOC更新带来的直接结果。而主机变薄带来的感受就是手感的提升，游戏操作更加舒适。但PSV-2000的软肋改进在于屏幕材质的转变，原先的OLED被替换成IPS LCD，虽然IPS LCD的理论数据非常出色，但工艺的差别决定了屏幕的表现力会有所不同。

近期的一个例子是iPad Air和iPad mini Retina，虽然同样是IPS LCD，但iPad Air的sRGB色域覆盖率达到了96%，而iPad mini Retina只有74%，这种差别造成了iPad mini Retina虽然在PPI上高于iPad Air，但显示效果却差不少。同样PSV-2000也是使用IPS LCD，但整体的表现水准和iPad mini Retina相似，与色域超过了95%的PSV-1000相比显得不尽如人意，在没有专业工具测量色域的情况下，也可以用肉眼发现PSV-2000在色彩表现力上的下降，这个问题不知道是首批出货的屏幕工艺问题还是其他的一些原因。在色域降低的同时，PSV-2000最大亮度也大打折扣，目测可能尚未达到200cd/m2。相比其他移动设备可以达到300cd/m2以上的水准，PSV-2000这点也不尽如人意。但是屏幕的缩水换来的是续航的提升，PSV-2000比PSV-1000续航提升1～2小时，换句话说，PSV-2000在屏幕上的缩水也可以理解成索尼为续航进行的妥协。

除此之外，PSV-2000还内置了1GB的存储空间，可以脱离记忆卡进行游戏，新增Micro USB Type B接口，支持使用Micro USB充电。首发共有黑、白、红、黄、蓝、灰六种颜色，只有Wi-Fi一种版本。港版已经在上个月底正式发售，官方售价1680港币，折合人民币1318元，目前国内的市场售价在1200元左右，比发售已久的PSV-1000略贵，在PSV-1000仍有大量现货的情况下，两者的具体选择还要看玩家的喜爱了。PSV-2000的优势在于手感、续航时间，而且全新上市，没有翻新主机。PSV-1000更多的优势集中在于屏幕，但限于OLED本身的特性会遇到黑斑问题，两者之间各有利弊，请玩家衡量之后再做决定。

在PSV-2000发售之余，索尼还发售了全新的PSV家用硬件PSV TV，PSV TV设计类似于时下流行的电视盒子，具体的测评细节已经在上期的杂志中提到过，主机需要使用HDMI连接电视使用，控制手柄目前只支持PS3的手柄DualShock3，PS4手柄暂不支持。目前PSV TV分为豪华版和普通版两种，豪华版比普通版多了一枚8GB记忆卡和一个PS3手柄，国内目前普通版的价格在700元左右，豪华版贵上300元，在1000元左右。需要注意的是PSV TV并不支持PSV的所有游戏，不少必须使用触摸或体感的游戏暂时无法支持，譬如《重力异想世界》。

主机及主要周边参考价格	
PSV-1000主机（港版，Wi-Fi）	1180元
PSV-1000主机（港版，3G/Wi-Fi）	1080元
PSV-1000主机（港版红蓝，3G/Wi-Fi）	1580元
PSV-2000主机（港版，Wi-Fi）	1220元
PSV TV普通版（日版）	680元
PSV TV豪华版（日版）	980元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
4GB索尼原装PSV记忆卡	118元
8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元



▲PSV-2000的造型更加圆润，首发六种颜色，更具年轻活力。



▲曲线救国的PSV TV，索尼依此扩大PSV的装机量，吸引更多厂商，首周4万多台的销量证明了索尼的远见。

02 PS4购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 CUH-1001主机（500GB，美版）	4280元
总计		4280元
近期推荐购入指数		6

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：万众期待的PS4美版及欧版主机已经分别于11月15日和29日上市，目前国内货源均以美版主机为主，售价已被炒到4000元以上，比索尼399美元（折合人民币2423元）的官方定价要高出不少。主机的成本主要集中在运输费用，大部分水货商多使用特快专递，从美国发回到国内仅用2天，运输费用要比时效长达半个月的普通国际快件贵上数倍。结果就是运输成本转嫁到了玩家的身上，考虑到港版主机即将在12月17日上市，建议大部分玩家还是继续持币观望最好，喜欢尝鲜的玩家可以预订购买。考虑到成本关系，现在各商家的进货数量都不大，有实力的发货商每次到货也就一百多台，而本周货源又赶上美国的黑色星期五购物旺季，所以货源更加稀少，现在的PS4售价在港版发售之前是很难有波动了。

目前港版PS4主机已经开始提供订货，同捆游戏版主机的预售价在3600～3800元左右，单机要更低一些，未来港版正式发售后，应该会在1～2个月的时间内降至合理的价格区间。索尼给港版PS4的官方定价是3380港币，折合人民币2548元，要比美版主机略贵一些，这点玩家还是要了解的。比较值得关注的是，会有几款繁体中文游戏随港版主机同时发售，它们分别是《杀戮地带 暗影坠落》、《Knack》、《真·三国无双7 with 猛将传》、《光电战机》，未来还会有《刺客信条Ⅳ 黑旗》、《我的世界》、《监察风云》等几款中文游戏上市，整体还是非常值得期待的。当然购入美版的玩家也不用担心玩不到这些中文游戏。PS4依然继承了PS3的光荣传统，不锁区，所以美版主机也是可以玩到这些中文游戏的。



▲PS4港版定于12月17日上市，届时PS4的价格会有所下跌，不着急的玩家可以再观望数日。

至于主机的质量问题，在PS4刚发售时曾被传出过一些负面新闻，这些问题涉及到了国内的代工公司。随着问题的曝光，索尼也加强了产品线的品控，新主机不会出现低级质量问题，未来发售的港版应可放心购买。目前首发的美版PS4主机当中，包装内包括一台500G硬盘的PS4主机，一个PS4无线手柄，一个迷你USB线用于给PS4手柄充电，一个可用于语音聊天的单声道耳机，一根长约1.5米的电源线，一根长约2米的HDMI线。购买主机时一定要排查清楚，尤其是高价购入首发主机，再少件可就坑爹了。

03 PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机（250GB破解，港版黑/白）	2350元
硬盘	东芝2.5英寸500GB硬盘	329元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2768元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评：虽然PS4已经驾临了年底游戏市场，但对于国内玩家而言，PS3依旧是当前主机购机中的№1，其原因在于PS3具备完美的破解和海量的游戏，考虑到国内一些大环境的限制，破解主机无疑还是更适合一些人的消费观念，而国内的PS3市场也基本以破解主机为主。机型主要是4000型E3 ODE PRO硬解机，可使用内置硬盘或者外接硬盘来运行PS3游戏镜像。目前PS3的游戏兼容度很高，95%以上的游戏可完美运行，破解的稳定性也比较完美，惟一的缺点是现在的破解需要拆机加装E3 ODE PRO，很多玩家对拆机有天生的排斥心理，怕商家动手脚。实际上很多PS3的破解工作多数由上游供货商完成，主机在破解过程中一般不会出现问题，玩家放心就好。在选择购机时玩家记得注意，因为硬解芯片除了E3 ODE PRO之外还有普通的E3 ODE，它和PRO的差别在于PRO进入PS3游戏时不需要重启主机，而普通的E3 ODE需要重启，现在多数商家均是安装E3 ODE PRO，但也有个别商家用E3 ODE来代替，价格却没有区别，实际这两块芯片在发货价上要相差百元左右，玩家购买主机时记得测试一下，进游戏需不需要重启。

另外使用E3 ODE PRO破解目前必须使用外置硬盘运行游戏镜像，所以在购机之余还需要额外购买一块移动硬盘使用，目前很多商家会同捆硬盘销售，玩家可以考虑直接选购此类套餐。因为大部分游戏均外置在移动硬盘内，所以PS3主机从实用角度考虑，选择250GB即可，当然资金富裕的话选择500GB更好。12GB目前暂不推荐，因为主机本身还会从PSN上下载若干内容，12GB的容量就相形见绌了。区分这几种规格主机的办法可以看主机包装底部的条形码，注意CHCE-4012后面的字母，A表示12GB，B为250GB，C为500GB，CHCE-4012B就表示为4000型250GB容量的港版主机了，玩家购机时查看一下即可。

▼PS3目前的破解必须使用外置硬盘进行游戏，如果单买硬盘找商家进行安装，有时会收取50元制作系统，实际是没必要的。



索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1001主机（500GB，美版）	4280元
PS3 CECH-4012主机（12GB，港版黑/白）	1550元
PS3 CECH-4012主机（250GB，港版黑/白）	1680元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版黑/白）	1780元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版红/蓝）	1980元
PS3 CECH-4012主机（12GB破解，港版黑/白）	2200元
PS3 CECH-4012主机（250GB破解，港版黑/白）	2350元
PS3 CECH-4012主机（500GB破解，港版黑/白）	2450元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通球王2-震动版	99元
北通MVP球王2-六轴无线震动	199元
北通MVP特洛伊-无线震动	139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)	169元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通P3色差线	68元
PS3电子狗SuperCard	298元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

04 3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS LL主机（日版4.5系统）	1480元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	GateWay 3DS	340元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	68元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	28元
总计		1974元
近期推荐购入指数		8



▲新发售的2DS暂时只有美版，去除了裸眼3D功能，属于入门型机种。

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：自从任天堂从前几年的巅峰状态滑落之后，掌门人岩田聪就不组织召开隆重的媒体发布会了。近两年更是转而采用成本较低的媒体直面会模式，将录好的视频公布到网络上供大家观看，即便是今年的E3，任天堂也是采用的这种方式。这样的结果是缺乏足够的关注度，但保密性也因此提高了不少。因此当任天堂发布全新的2DS时，大部分媒体和玩家都处于惊愕状态。现在2DS已经正式上市，任天堂的这台全新掌机属于3DS的阉割版，去掉了主机的核心卖点裸眼3D功能，并改为直板造型设计，手感略逊于3DS，但价格更低。目前只有美版上市，官方定价为129美元，折合人民币783元，现在国内市场的售价稳定在920元左右，还比较贵。2DS主要瞄准的是美国的低龄游戏市场，考虑到儿童眼睛还处于发育阶段，不适合使用裸眼3D功能，因此去掉了这项功能。除此之外，2DS的续航水准要高于3DS，但不如3DS LL，整体性能较为平庸。考虑到是新发售主机，系统较高不支持烧录卡，且目前的价格仍有下潜空间，只推荐有特定使用习惯的玩家购买，其余玩家还是不建议尝试了。

在3DS市场上，由于烧录卡的不断完善，现在市场货源已经多为4.5系统版本以下的主机，但是价格略高，日版主机大概要在1500元左右。目前3DS已经有少量翻新，多以美版为主，建议玩家在购买4.5系统以下的主机时还是尽量考虑日版。主要原因在于目前烧录卡GateWay 3DS已经放出最新的2.0测试固件，全新固件支持主机运行SD卡中的系统分区，这意味着主机可以实现双系统操作，SD卡中的备份系统可以更新至最新系统，运行正版游戏，而主机本体内的系统则保持在4.5以下运行烧录游戏。选择4.5以下的日版主机可以将系统备份到SD卡后更新为最新的日版系统，运行日版游戏。现在测试固件只支持SD卡备份升级当前主机的系统，不支持跨版本系统升级备份，考虑到正版游戏的数量，所以日版仍旧是首选。高于5.1版本的3DS主机，目前较少有翻新，日版主机的售价要比可破解主机便宜100～200元，但货源不多，有些商家需要提前预订，玩家购买时要注意。



▲国产的3DS Link烧录卡，和原先的Link品牌并无关系，兼容性和GateWay 3DS几乎相同。

烧录卡的选择上，除了上面提到的GateWay 3DS，现在还有另外一款国产烧录卡3DS Link也支持烧录3DS游戏ROM。3DS Link的整体运行方式和GateWay 3DS类似，很可能是GateWay源码遭到泄露的翻版产品，因此在后续的更新上可能无法保证。不过3DS Link官方现在也已经放出双系统支持运行备份系统的固件视频了，但现在还尚未有固件下载，不知何时会更新。3DS Link的优势在于售价低廉，和GateWay 3DS相比要便宜100元左右，对于想少一些花费的玩家来说更为合适。当然要是资金充足，我们还是建议选择GateWay 3DS更为稳妥。

主机及主要周边参考价格	
3DS LL主机（日版4.5以下系统）	1480元
3DS LL主机（日版5.1以上系统）	1220元
2DS主机（美版）	920元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
GateWay 3DS	340元
3DS Link	220元
SCDS TWO全球版	218元
R4 SDHC银版	48元
金士顿 4GB TF卡（行货）	34元
金士顿 8GB TF卡（行货）	48元
金士顿 16GB TF卡（行货）	88元

05 Xbox One 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（美版，含Kinect）	4980元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		4980元
近期推荐购入指数		6



▲Xbox One首日版DAY ONE，极有收藏价值，但价格昂贵，适合高端玩家购买。

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附Kinect One体感摄像头一枚、HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：对于X360玩家来说，11月22日上市的Xbox One要远远比PS4更有吸引力。这次微软特别打造了首发版的Xbox One，名为DAY ONE，主机包装盒为全黑色，手柄上有激光雕印的DAY ONE 2013字样，这对玩家来说，绝对是最有吸引力的一次首发！而且更吸引人的是，这次DAY ONE主机，微软还特别准备了两张卡片在里面，一张是Xbox LIVE金会员的14天免费试用卡，另一张则是“Day One”成就卡，输入上面的序列号后，你的账号即可获得这项成就。实际上这也是DAY ONE主机最吸引人的地方。现在这张成就卡在国外已经被炒到了30美元，价值不菲。当然DAY ONE主机在国内同样可以买到，不过售价要远远高于普通绿盒装的Xbox One，现在普通版Xbox One售价在5000元左右，DAY ONE的价格则在5600～5800元之间。考虑到DAY ONE属于首发限量主机，存量并不会太多，如果你是一位高端玩家的话，那么DAY ONE是首发购买主机的最好理由。

值得注意的是目前国内有JS收购DAY ONE版Xbox One的包装盒，不用说这自然是准备偷梁换柱的。这里要提醒大家，DAY ONE版Xbox One除了包装不同外，里面附赠的手柄和普通版是不一样的，而且还有Day One成就卡。大家在购买时一定要注意甄别，不要相信诸如“不要Day One成就便宜X元”、“手柄换普通版便宜X元”这样的托辞，因为这很有可能是用普通版偷梁换柱过来的。

次世代的Xbox One主机标配包括单声道耳机和微软全新开发的体感套件Kinect One，支持直接对Xbox One主机进行语音控制，不过目前暂时只识别英语。最近微软在中国台湾地区举行了Xbox One试玩会，会上工作人员明确表示未来的亚版机将支持中文语音，这是一个值得大家欢欣鼓舞的消息。至于如今的美版机欧版机澳版机能否升级支持中文语音，目前还不得而知，不过相信可能性还是蛮大的。

E3过后，微软紧急修正了DRM政策，这使得Xbox One不再有锁区的设定，这包括所有版本的游戏均可在任意版本的Xbox One主机上运行。同时，Xbox One卖场不再有IP限制，任何区域的玩家均可下载任何区域卖场的游戏内容（部分应用程序随服务范围，仍有锁区的可能）。而且Xbox One卖场继承了微软Windows Phone 8和Windows 8卖场的光荣传统，玩家可以通过修改主机所在区域来更改登入卖场的区域。例如玩家使用港服账户时，尽管Xbox One港服卖场没开，只要把Xbox One主机区域设置为美服，即可正常在美服消费。只是港服的账户余额（港币）不能挪用到美服（美元）消费，至于账单地址随便GOOGLE一个即可。这意味着玩家其实不用等待港版Xbox One主机的发售，直接购入美版机就可以了。

惟一的问题是，美版Xbox One主机附赠的电源并非宽幅电压，所以玩家在购机时还另需购买一个220V转110V变压器使用，切记不要直接连接电源使用。个别商家有澳版主机，因为澳洲使用的是220V～240V宽幅变压器，所以澳版主机可以直接在国内使用，不过售价略高。淘宝上有部分从工厂流出的欧版电源，经测试是可以完美用于美版Xbox One的。但由于JS们实在是无孔不入，如今这批流出的电源早已被急于尝鲜的国内玩家买走，继而出现了一大批山寨品。如果不幸买到山寨品的话，对主机是有一定损害的，因此出手晚的朋友还是考虑买变压器比较安全。



此外，Xbox One在发售不久之后还被玩家使用Xbox 360的破解工具Corona V2成功DUMP出NAND芯片上的系统信息，而刚刚发售的《COD 幽灵》Xbox One版也一同被DUMP破解，这或许也会为Xbox One破解埋下一些伏笔。

06 X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360E主机（4GB，单破解，Kinect同捆）	2480元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2569元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。



▼X360E目前只有美版，玩家不必纠结版本的问题。

点评：由于早已全面破解的缘故，现在的X360市场上前年更新的9.6A版Slim目前已经基本无货，想买购买X360的话，只有在今年6月发售的E版可以选择，虽然E版主机相比Slim有些许阉割，但是并不影响游戏性能，而且主机更方便拆装，造型时尚，运行时的噪音更小，更主要的是市场也没有翻新货，买起来倒是更放心一些。



▲未来X360上仍有很多大作。

现在购买破解版主机，主要问题还是集中在于脉冲芯片上。目前市场上主要有两种芯片可以破解X360主机，一种是CoolRunner，另外一种是Stone。商家在宣传主机时通常都会介绍使用了哪款脉冲芯片，Stone芯片安装容易，现在已经被大部分商家捧为快开芯片，开机时间只有几秒。但实际上CoolRunner同样也是快开芯片，两者本质是没有太大差别的，玩家不用过多关注脉冲芯片到底是哪种，去听信商家的忽悠。购机时更重要的是测试主机开始的具体时间，现在破解的X360E主机开机在7～25秒之间，X360 Slim在7～30秒之间，多尝试几次开机速度，如果超出这个时间就说明脉冲芯片并不成熟，这类主机是不建议选择的。另外，现在的破解主机多是双系统，官方系统+FSD自制系统，两种系统在操作上略有不同，玩家在购机时多多尝试，了解好整个操作再付款不迟。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（美版，含Kinect）	4980元
Xbox One DAY ONE主机（美版，含Kinect）	5600元
X360 Slim主机（港版）	1480元
X360 Slim主机（港版，单破解，Kinect同捆）	2380元
X360 Slim主机（港版，双破解，Kinect同捆）	2480元
X360E主机（单破解，Kinect同捆）	2480元
X360E主机（双破解，Kinect同捆）	2580元
X360原装电源（220V直插）	260元
X360组装电源（220V直插）	140元
X360原装无线手柄	320元
X360原装有线手柄	280元
X360翻新无线手柄	188元
X360翻新有线手柄	138元
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2013年12月9日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



最近天气渐渐变冷，不知道玩家们会不会和小编小时候一样，躲在被窝中游戏呢？高度的可移动性虽然是掌机的特有魅力，但是在游戏的过程中也要保护好自己的视力。在本期的应援团中，我们将为各位读者介绍两款特有的限定版主机，其中《新 Love plus+》的限定主机更是豪华，绅士们入手要趁早哦！除此之外，还有一些特别的周边介绍给玩家。而本期的游戏介绍环节，每一款下载游戏都有不错的素质，特别推荐其中的《脱出冒险 恶梦的死神列车》，值得玩家们下载体验。闲话不多说，下面让我们一起进入主题吧。

●目前固件版本:Ver.7.0.0-13x(x代表所在区域代码)

实用技术 3DS应援团

周边趣闻

■《逆转裁判》钢琴谱发售

用自己的双手演奏“《逆转裁判》系列”的名曲？只要你会看钢琴谱，这一切都不是问题。シンコ－ミュ－ジック・エンタテイメント公司将在 12 月 18 日发售“《逆转裁判》系列”的钢琴曲谱，这是该乐谱的第二弹，收录了《逆转裁判 4》和《逆转裁判 5》精选的 18 首曲子。目前该钢琴谱售价为 1890 日元，约合人民币 112 元，共有 64 页，感兴趣的玩家可以拜托朋友购入。除此之外，收录有前三作的钢琴曲谱也在发售中。

收录曲目

1. 逆转裁判 4 ～法廷メドレ－
2. 王泥喜 法介 ～新章开廷！
3. みぬきのテ－マ ～魔术の子
4. 牙琉 响也 ～ LOVE LOVE GUILTY
5. 宝月 茜 ～カガクの刑事
6. 或真敷一座
7. 恋するギタ－のセレナ－ド
8. 逆转裁判 5 ～法廷メドレ－
9. 法の暗黑时代
10. 希月 心音メドレ－(Let‘s do this! → ～法廷の革命ル)
11. 夕神 迅 ～歪んだ太刀筋
12. 番 轰三 ～合言叶はジャスティス！
13. 美叶院 秀一 ～アイアムビヨウイン
14. すすめ！ グレ－ト九尾
15. 追忆 ～さまようココロ
16. “海贼ショ－の歌”メドレ－(冒险の海はココネ！ → ～真实をもぎ取る作家)
17. 胜诉！ ～みんなの胜利
18. 成步堂 龙一 ～异议あり！ 2013



●《新Love plus+》公布豪华限定版主机

本体信息

《新 Love plus+》作为系列的最新作，以回归原点为卖点，并在此基础上加入了不少新的系统。而按照传统，本作将会发售特制的豪华版限定主机。限定版主机以白色为底色，表面是由画师特别绘制的三位女主角形象，根据印象不同三人所采用的主题色有所差异。除此之外，限定版内还同捆有角色的设定集、CD（内含有特别录音。大约 10 分钟）、特别绘制的插画和盒子等。设定集、CD 和插画也会跟根据限定版的不同而有所差异。爱花、凛子和宁宁的版本分别为 3 万 2000 日元，约合人民币 1900 元。感兴趣的玩家不妨快快预订！





●带上3DS，游览罗浮宫美术馆吧！

周边趣闻

任天堂在近期召开的直面会中，介绍了一款很有意思的下载软件《任天堂 3DS 向导 罗浮宫美术馆》，该软件从 11 月 27 日开始配信，价格为 1800 日元，折合人民币 107 元。该软件为数字版，而实体版只能在罗浮宫内购买。

这款软件的功能非常强大，内置有 600 幅照片，30 个小时的语音解说，400 幅展馆内的 3D 照片，并且可以进行扩充。玩家既可以观看高分辨率的展出照片，也可以切换为 3D 模型观赏雕塑等实物。利用预设的导游路线，还能跟随软件向导进行观赏。同时，如果玩家亲自去到了罗浮宫，还能利用这款软件进行解说，非常厚道，对艺术品相关内容感兴趣的玩家不要错过哦。



●《马里奥与路易RPG4》限定版主机

本体信息



美国任天堂在近期开始发售游戏《马里奥与路易 RPG4 梦境大冒险》的 3DS XL 同捆版，售价为 199.99 美元，折合人民币约 1219 元。该款主机以银色为主题色，上面用橙色的线条印着马里奥和路易的经典姿势，外包装上还有路易诞生 20 周年的纪念 LOGO，除此之外和一般的主机无异。需要注意的是，该款主机的同捆版是数字版，没有实体卡带，并且机器为美版机，想购入的玩家要留心游戏版本。

周边趣闻

●任天堂俱乐部新增《跃出 动物之森》磁石

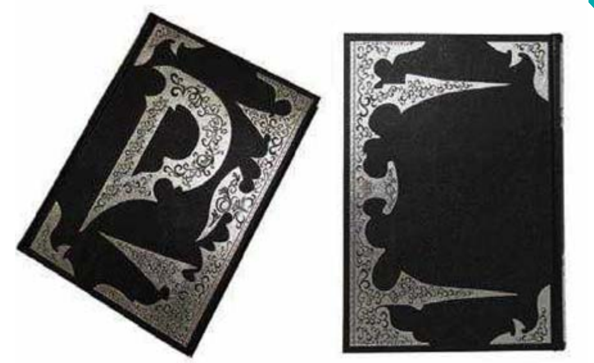
任天堂近期在任天堂俱乐部增加了新的交换商品，此次增加的商品为《跃出 动物之森》的便利磁石。只要利用该磁石，就能方便地将一些便签纸等轻的物品吸住。交换点数为250点，有两种不同款式，非常可爱。



周边趣闻

●《勇气原点》"D之手帐"商品化

SE决定将在12月25日起发售《勇气原点》中出现过的"D之手帐"实物商品。"D之手帐"在游戏中是具有重要作用的谜之道具，这次实体化以游戏中所出现的样式为模型，表面以黑色为主要色调，加以D字样的银箔纹理，相当引人注目。笔记内则采用了白纸，无论记载什么都非常方便。当然作为游戏迷，该手帐最大的吸引力就在于初回版中同捆有《勇气原点 完全版》的专属衣服：**ティズ**"次元管理官の服"、**アニエス**"ブラボ－バニ－"、**リングアベル**"和国兵装疾风迅雷"和**イデア**"公国军士官见习服"。目前该手帐售价为2000日元，约合人民币120元，共有192页，感兴趣的玩家可以考虑一下。



游戏推荐 ——eShop下载推荐



燐光的兰西
燐光のランツェ

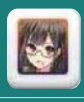
■售价:1000日元

■推荐度:★★★★★

■推荐玩家：喜爱飞行射击的玩家，喜爱动作射击的玩家

这是一款很爽快的下载游戏，别看它容量小，系统要素和可玩性一点也不少。本作是一款采用第三人称视点的高速动作游戏，玩家将能切换为飞行形态或者格斗形态两种形态和敌人周旋。在飞行形态下，有着快速的移动速度，能进行长距离的飞行，在回避敌人攻击和同时锁定多个敌人时候也有特殊优势，带有高攻击力的武器并且攻击力比起格斗形态高。但是由于旋回较大，有较大硬直，对操作也有一定的要求。在格斗形态下，硬直小，可以进行多次侧移，并且带有自动锁定敌人的能力，能对敌人单体带来集中攻击，但在面对多个敌人和需要长距离移动时相当不利。玩家需要灵活切换两种形态进行战斗，我方的能力强，敌人也毫不含糊。除了有大量的登场敌人之外，还有类似大型战舰等敌人登场，难度不算低。游戏中还存在着支援装备，购入后能力会有所调整，玩家还能针对自己的倾向选择不同的支援装备。本作中还有称号设定，以收集更多的称号为目标努力战斗吧！





脱出冒险 恶梦的死神列车
脱出アドベンチャ－ 恶梦の死神列车

■售价:800日元　■推荐度：★★★★★

■推荐玩家：喜欢文字冒险的玩家，喜欢侦探游戏的玩家

本作是《脱出冒险》系列"的第三部作品，该系列依靠特有的冒险感和故事性，让游戏的可玩性又了飞跃性的提升。作为新作，本作在继承系列作优点的同时，搭载了新的游戏系统。作为该系列的最大魅力，故事上讲述了主人公每晚都会做一个被列车囚禁住的梦，她深受苦恼。在这时，她听说了村子里有名的怪谈《死亡列车》，依靠着不知道从何处得到的日记，开始寻求事件的真相。本作在系统上延续了系列作的"探索、冒险和分解解谜"的三要素，并且利用3DS特有的机能，要求玩家依靠直觉进行操作。为了方便玩家游玩，增加了随时逃脱的日记系统，让玩家随时随地可以进行或者退出游戏。800日元的价格，值得购买！





国王大陆
王だぁランド！

■售价：1000日元

■推荐度:★★★★

■推荐玩家：喜爱育成的玩家，想尝试颠覆性体验的玩家

角色扮演游戏玩得不少，但是像是这么特殊的，相信即使是玩家您也不一定看到过。这是一款3DS专属的下载游戏，是Wii上的下载游戏《王》和《我也要拯救世界》两者改良并且加入了新要素的游戏。玩家既可以扮演国王，随自己的心意当一回任性国王，也可以利用多彩的要素培育勇者，除此之外，本作中还可以利用勇者模式，让自己培育的勇者在国王模式中冒险。在这个新增的模式下，玩家可以探索各个区域，并且完成各种挑战，和其他勇者一起合作或者战斗，挑战魔王，协助国王建国，玩法非常多样，应有尽有。同时，在勇者育成的模式中育成过的勇者，还能利用擦肩通信和QR码进行交换，交换而来的勇者可以在各个模式中登场，同时也可以在"斗技场"中进行战斗。





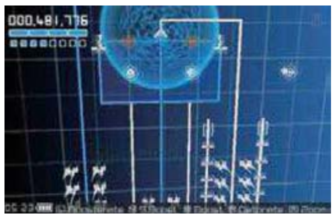
从电脑脱出
电脑からの脱出 escapeVektor

■售价:700日元

■推荐度:★★★★

■推荐玩家：喜爱益智游戏类型的玩家，喜欢具有特殊玩法的玩家

本作的最大特色就在于舞台全是在电脑内部发生，对于喜爱电脑硬件的玩家来说具有异常的吸引力。玩家将帮助特殊的软件Vektor从CPU那里逃脱，基本规则是玩家需要将系统给出的线全部走过一遍，走过的线会从白色变色，围上一圈则表示这个区域被玩家镇压，将全部区域镇压后就会出现出口，逃出后就算通过一个关卡。在这个过程中还有敌人在路上等着玩家。随着通过关卡的数目增加，Vektor还有多种多样的新能力。包括爆破，按下A的话周围会爆破，范围内的敌人全部被破坏，能瞬间镇压周边区域。加速，按下B键能实现加速移动。超级加速，按下后能以更快的速度前进。加速突破，按下L键后能以无敌的状态突破。当然，游戏具有150种以上的关卡，拥有多种多样的游戏模式。除此之外，游戏的耐玩性也是非常足的，玩家还能收集到多样化的成就，并且将自己的成绩上传到互联网和其他玩家进行竞争。



VITA命





先说个好消息，由于PSV TV发售，一个PSN账号现在可以绑定的掌机（PSP/PSV/PSV TV）数目从原来的2台增加到3台了。不打算买TV的玩家又可以多跟一位好友分担游戏了。近期大热的共斗游戏《噬神者2》的网联补丁终于宣布开发……对，是开发，什么时候发布还不知道，还好编辑部买了游戏的人正好能凑出一队，能面连所以没有压力。搞不好到网联补丁发布的时候，我已经挖别的游戏坑去了（默默地点根蜡烛）。

当前系统版本：3.00

周边万花筒

《剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星》限定版介绍

随着“小圆脸”的新篇剧场版电影在日本上映，改编的PSV游戏也将于12月19日发售。身为一名“脑残粉”的宇宙人自然要趁游戏发售前找个地方给大家“布教”一下。作为“粉丝向”游戏的惯例，推出限定版是理所当然的。不过本作只有限定版和预约特典，并没有其他店铺特典，不免令人感到一些遗憾（不，我才没说想手滑店铺特典啊！）。限定版的内容如下：



・特制金属包装盒；
・原声音乐集CD；
・糖果魔女图案的屏幕清洁挂饰；
・特殊角色服装下载码；
・日本电话语音服务“晓美焰的时间旅行”电话号码。

此外，如果提前预约本作还能得到另一个电话服务“巴麻美电话热线”的号码，据说打通之后可以跟学姐对话聊天哦。不过这些电话对国内的玩家来说恐怕无缘尝试了。总的来说这次的限定版无视了两个电话号码之后，比起前作胶卷+手办+原声集外加各种店铺特典的阵容寒酸了不少，但是价格只要8980日元，相比起前作5位数的价格还是友好很多。有爱的朋友不妨斟酌一下。

顺便说个题外话，游戏发售前官网上还开始了“QB的挑战状”活动，玩家可以拨打官网上的电话号码接通QB的热线，之后QB会提问一些跟《小圆》相关的问题，答对的话可以获得“因果点数”，之后官网会视点数的多少放出一些特别奖励哦。另外还可以在官网上下载一个安卓的小程序进行AR游戏，不过……无论电话还是AR程序，都跟国内玩家无缘了，权当趣闻了解一下吧。

百科趣闻录

《噬神者2》1.1更新发布在即

自宣布跨平台到PSV以来，《噬神者2》一直是今年最受PSV玩家期待的共斗游戏。虽然有不能联网等缺陷，但总体来说还是颇受好评。近日官方公布的数据显示本作的销量已经超过60万（含下载版），作为PSV来说已经是非常难得的成绩了，同时官方也宣布开发PSN联机补丁——不得不吐槽为何不一开始就搞网联功能呢。而近日，官方还宣布将于12月18日为本作进行1.1版更新。这次更新不仅追加了新任务，还对游戏的系统、武器平衡性进行了一些修改，下面来看看具体内容吧。

1. 追加新任务和服装：1.1版中增加了以圣诞节为主题的挑战任务，任务中得到的素材可以打造图中的两件新衣服，以及全新的强化插件。目前任务的内容和插件的效果尚未明确。

狂野圣诞装（男装）



可爱圣诞装（女装）



2. 追加新机能：在自己房间的电脑中，追加了可以重温角色支线剧情的功能，错过了的角色专属剧情这里也可以重新看一遍了。此外还能重新自定义角色，除了Code Name之外，玩家可以通过完全继承进度的方式重新设置角色的性别、外貌、声线等原本不能修改的内容。不会影响游戏进行度和所持的道具等。

3. 游戏平衡性调整：主要是针对枪弹的威力进行加强。爆破枪的积蓄OP功能会调整，恐怕是为了削弱存在感太强的秒怪“卫星弹”。而其他枪身的自制子弹可用模组数增加（即可用弹头数量增加）。狙击和霰弹增加到6个，冲锋枪从3个增加到4个，个人觉得冲锋枪的加强才是最不得了的，“卫星弹”与之相比真心不够看（具体可查看本期《噬神者2》的详细研究）。

4. 复合核心消耗量调整：看来是调整合成素材的数量，看来能节省不少刷素材的功夫了。

周边万花筒 PSV2000专用伸缩式USB线&手拿包

本期VITA命为大家介绍两款周边是由Gametech专为PSV推出的USB充电线和收纳包。USB线名为“くるくるUSBケ－ブルV2”，其实就是可以伸缩收藏的USB线（国内应该也能找到类似的），长度为80CM，缩短之后为12cm，非常方便收藏携带。

此外还有一款收纳软包“ソフトポ－チV2”，适合1000和2000型号使用。收纳包采用柔软而有弹性的材料。袋口有特意防止机器掉出来的设计，同时机器的接口处有开口，方便我们连接充电器和耳机。更加适合携带出外使用。





百科趣闻录 《龙之信条 任务》12月19日开始配信下载

Capcom面向IOS平台推出的社交游戏《龙之信条 任务》终于确定于12月19日登陆PSV。本作中，玩家中玩家扮演的依然是被龙夺走了心脏的觉者，在名为萝塔的女性指引下，为了取回心脏而踏上了旅程。游戏采用2D的点阵画面，据点城镇中可以购买到武器，从居民那获得重要的情报以及接受各种委托任务等。大地图上玩家有可能遇到其他玩家，从他们那里能得到攻略的相关提示。大地图上有很多迷宫，迷宫是走格子的棋盘，玩家可以利用手上的移动卡让角色移动相应的步数。迷宫的分歧点众多，通过的条件也各不相同，玩家可以自己决定通过迷宫的路线。碰到迷宫中的怪物就会触发战斗，如果到了夜晚，迷宫会出现更加凶残的怪物。

游戏的战斗模式采用回合制，棋子有4个，另外可以从其他玩家那里借来4个棋子，合共8个，每个棋子的职业都有各种特性，用相性好的职业攻击敌人能够获得更好的效果。

从12月5日开始到12月18日为止，提前进入PS Store进行提前申请账号的玩家就能获得“★5 HR精灵使いの辉证”，原本玩家获得了职业证书之后如果不满足特定的条件就无法转职，所谓的辉证就是能让玩家马上转职的便利道具。而精灵使是能使用特殊魔法的职业，可以召唤精灵出来作战，特别是攻击之后，该回合内受到的伤害还会减轻，是稀有度5★的特殊职业。





百科趣闻录 《暗魂献祭 三角势力》新情报公开，12月12日发布试玩版！

今年TGS的时候，稻船敬二开发《暗魂献祭》公布了新的续作，作为一款专为PSV打造的原创动作游戏，虽然第一作表现平平但依然有非常高的关注度。而331期TGS特刊的时候，我们也为大家介绍过本作将会加入新的势力“格林”（グリム），与阿瓦隆和圣域呈三足鼎立的形势。本期VITA命继续为大家带来本作的新情报。



新魔物——灰姑娘



某个城镇中有三位非常漂亮的姐妹，而最突出的是她们都有一双细长的，像艺术品般精致的美腿。国王得知她们的传闻之后就举办了一个舞会邀请她们参加。最小的妹妹受姐姐的命令留下看家，但由于她也很想去舞会，因此她就从自家后森林的蜈蚣里提取到的毒药让两位姐姐昏迷，然后自己假装成姐姐去参加面具舞会。主持这个舞会的王子极度地喜欢腿部，而且一早就跟长女相恋了，舞会中他邀请假装成姐姐的小女到自己房间，然后开始舔她的脚趾头，但是那一瞬间，他发现了脚并不是同一个人的。

明明带着面具，为什么会被识破呢？小女感到很困惑，她赶紧逃离了王子的房间，但是不小心掉了一只鞋子在房内。于是王子想通过这鞋子的尺寸找出犯人，担心被发现的小女用大石头砸坏自己的脚，并夺走了自己姐姐的脚。但王子舔到的瞬间，依然识破了她是别人的真相。小女断然不会知道王子喜欢的不是腿的美丽，而是味道。于是小女只会一味追求着美腿……她的下半身跟蜈蚣融合——有了这么多腿的话，一定会有一条能吸引王子的吧。于是，这位女性至今依然为了获得王子的欢心而蠕动着无数的腿。

新魔法


右腕之斩咒血


治愈波动

试玩版情报

试玩版中，玩家将会隶属于阿瓦隆、圣域、格林其中一个势力。试玩版中包含下位魔物“妖精”（フェアリ－）和人型魔物“白雪公主”、“小红帽”的讨伐任务。对人型魔物专用的“カウンタ－”（反击），以及刻印“共鸣效果”等新要素将会在本试玩版中体现出来。玩家也可以通过本地局域网或者PSN跟其他玩家进行联机，体验共斗游戏的乐趣。体验版的存档将来还可以继承到正式版，根据选择的势力不同，玩家还可以获得该势力相应的角色定制道具。此外，一些本作新增的魔法也可以尝试到。


小红帽

360 Style



记得当年微软曾经承诺过，X360 会有十年生命力。如今 X360 步入第 8 个年头，后续机种 Xbox One 已经推出，不过按照以往的惯例，X360 再撑两年应该问题不大，也就是说十年之说并非虚构。微软说未来 X360 还有一百多个游戏，其中不乏《监察风云》、《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》这样的大作，相信大家依然能够玩得很开心。

★ 好莱坞女星欲状告《GTA5》

相信不少玩家把《GTA5》通关后，都不知道宣传图中那个拿着水果手机自拍的美女是谁。在官方资料中这位女士被称为 BEACH GIRL，其实只不过是威斯普奇海滩上的路人甲。不过显然有人不这么想，比如林赛・罗韩。

好莱坞话题女王林赛・罗韩（Lindsay Lohan）不仅是影视明星，更是流行歌手。她曾被美国《人物》杂志评选为世界十大最美女星之首，后期虽然因各种绯闻摇身变为坏女孩代言人，但其散发的魅力依然没法挡。

据美国著名娱乐新闻网站 TMZ 报道，林赛・罗韩认为《GTA5》未经授权就使用了她的形象，而且还有众多诋毁污蔑之处，因此已经召集律师准备向 Rockstar 索取天价赔偿。目前还不太清楚这个未经授权究竟是指哪个方面，不过 TMZ 编辑显然也是《横行霸道》的真饭，据其分析，这位 BEACH GIRL 就是例证之一。同时游戏中有一位问题多多的女明星，其言行举止都和林赛・罗韩有相似之处。更绝的是其中一个任务的发生地点被指为影射好莱坞的 Chateau Marmont，而这个地方正是林赛・罗韩经常到访之处！

俗话说人红是非多，《GTA5》卖了近 3000 万套，远胜普通明星的 CD 销量，自然是引起不少人眼红，至于此事会如何发展，大家不妨关注一下。



■大家觉得这两位真的很像吗?

★ Dice 誓要解决《Battlefield 4》问题

《Battlefield 4》的本世代版和次世代版均已发售，不过评价并不高。单机部分存在大量诸如贴图错误、声音消失的 BUG，掉档问题更是臭名昭著。联网部分则继承了 3 代的很多缺陷，而且几经更新仍未解决。国外媒体 Polygon 顺应民心，将《Battlefield 4》的游戏评分从之前的 7.5 分降为 4 分，为玩家出了一口恶气。

EA 也十分重视来自玩家的恶评，在获悉降分的事情之后，EA 对 Polygon 发出新闻稿。在新闻稿中 EA 表示，游戏开发商 Dice 目前已暂停了手上所有其他内容的计划，全力以赴解决目前《Battlefield 4》中存在的各种问题，在问题解决之前暂不停止修正工作。

按照原本的计划，除了刚刚发售的《中国崛起》资料篇外，《Battlefield 4》还有 3 个大型 DLC：《Naval Strike》、《Dragon's Teeth》、《Final Stand》。Dice 已公开的新作包括倍受期待的《镜之边缘 2》和《星球大战前线》。如今看来因为《Battlefield 4》的修正工作，这些项目都要往后顺延。瑞典好汉们请加油！

★《刺客信条Ⅳ 黑旗 自由的呐喊》



《刺客信条Ⅳ 黑旗》的最新单机 DLC——《自由的呐喊》（Freedom Cry），将于 12 月 17 日上架，5 大平台全部有份，中文版时间未定。

《自由的呐喊》的主人公是 4 代主人公爱德华・肯威的得力助手、寒鸦号大副阿德瓦勒（Adewale）。故事发生于 4 代本篇剧情的 15 年后，讲述阿德瓦勒在圣多明戈附近遭遇海难之后，在当地重组团队并解放奴隶的经过。关于这段经历，其实在本篇中已经有多处提到，阿德瓦勒本身也是奴隶出身，之后才成为刺客，这个 DLC 算是对剧情的一个有力补充。《自由的呐喊》将提供至少 4 小时的单人剧情，还提供了数量繁多的游戏要素。已知 X360 版将增加 10 个成就，共计 250 点。

★ 圣徒如何拯救圣诞节?



《黑道圣徒Ⅳ》的新 DLC 已于 12 月 11 日上架，这个 DLC 的名字听起来就很恶搞：圣徒如何拯救圣诞节?（How the Saints Save Christmas）。在这个 DLC 里，圣诞老人被困在了虚拟实境里，而我们的 3 位主人公却因为感觉圣诞节没什么意思而拒绝出手。

这个 DLC 将收录 3 个全新的任务，1 把圣诞节专用的枪，还有可以骑的驯鹿，以及其他杂七杂八的新道具，价格为 6.99 美元，PS3 同样有份。购买了季卡的玩家可以免费下载。

★雷电再现《MGS5 原爆点》

此前 Konami 曾宣布，PS3/PS4 版《潜龙谍影 5 原爆点》拥有独占特典——来自 PS 初代的经典马赛克 Snake 造型，消息一出，令不少 Xbox 系玩家颇感不满。不过善于搞平衡的小岛秀夫果然没让大家失望，如今已知 X360/Xbox One 版《潜龙谍影 5 原爆点》也拥有独占特典，那就是名为 Jamais Vu 的专有任务。而在这个任务中，玩家将可以使用雷电的造型作战，在任务中还会出现一些专属的装备。相信有了这样的设定，Xbox 系玩家应该会心满意足。



★12 月金会员免费游戏

12 月金会员免费游戏来头不小，上半月（12 月 1 日～15 日）是《战争机器》，下半月（12 月 16 日～31 日）则是《横扫千机》。不过值得注意的是日服上半月居然是送《光环战争》，下半月则尚不清楚。大家可以密切关注一下。

战争机器

Gears of War



相信对于这款作品，我们已经无须再进行过多的介绍。《战争机器》是在游戏史上都能留下重重一笔的重磅作品，它让世人见识到了 X360 的巨大潜力，并在很长一段时间都牢牢占据着本世代最佳游戏画面的宝座。《战争机器》的成就设置十分 BT，如今以免费形式推出，给了玩家一个补完全成就的机会。

横扫千机

Shoot Many Robots



本作被定义为疯狂杀戮合作射击狂欢游戏，开发团队曾参与过《边境之地》的制作，游戏为 2D 横版卷轴游戏，画面采用卡通渲染风格。玩家扮演一名土得掉渣的男子，用各种枪械将来犯的机器人大军统统打成铁渣子。游戏支持单机两人、网络四人联机，单机进度和联机通用，玩法多变，乐趣十足。

光环战争

Halo Wars



《光环战争》是根据 Halo universe 衍生出来的即时战略游戏。玩家要扮演火灵号的指挥官，控制斯巴达大军外加各种载具与星盟战斗。游戏采用家用机平台少见的即时战略方式，操作专门针对 X360 手柄进行了优化。系列的经典要素如骷髅头等等均得再现，而且还支持在线与其他玩家进行对抗。

★金会员和烟熏三文鱼

金会员有什么好处？相信老 X360 玩家都能说出一大堆来，不过这些好处都和游戏有关，如今更欢乐的福利来了，微软和一些商家合作，搞了一些购物优惠。以港服为例，如今 Xbox LIVE 金会员可以享受三重好礼：

1. 办理 Xbox 联乘 759 阿信屋积分卡，可享受全年正价 9 折及会员优惠。

2.Ocean Three 每月美食优惠。12 月的优惠是以 78 元港币购买原价 120 元港币的法国鹅肝一份，或以 98 元港币购买原价 120 港币的烟熏三文鱼一份。

3. 在 2013 年 12 月 16 日至 2014 年 1 月 26 日期间，在指定的麦当劳分店换购免费的雪糕新地一杯，或苹果派一条。

虽说以上优惠有些微不足道，但也是一个好的开始。未来微软还将提供更多福利给 Xbox LIVE 金会员。

★Xbox One 手柄涂装大赛

之前我们已经报道过，微软花了足足 1 亿美金来打造 Xbox One 的手柄。从各方面的反馈来看，Xbox One 的手柄确实不同非响，很多玩家称赞 Xbox One 手柄"重新发明了振动"。对此微软自然也是相当满意，并举办了一个 Xbox One 手柄涂装大赛。

任何人只要访问美服官网的指定网址，下载专用模板，然后在 12 月 31 日之前将自己的作品上传，就可以静候佳音了。最后的结果将在 1 月 13 日发表。而点击 View the Gallery，可以查看目前的投稿，对于自己满意的作品还可以投票。

本次大赛将由官方选出十佳作品，其中第一名设计的手柄将实际投入生产，并获得 1000 美元的奖金。而剩下的 9 位将获得 500 美元的奖金。此外，得票最多的设计者将获得 750 美元的人民选择奖。目前投稿作品已经超过 1500 件，个个都设计得相当不凡，这里我们就专门节选几个供大家欣赏。

活动网址为 :http://www.xbox.com/en-US/community/promotions/XboxController



★《行尸走肉》第 2 季始动!

去年被众多欧美游戏媒体评为年度游戏的《行尸走肉》，虽然沾了当年大作不多的光，但游戏本身还是极具素质的。今年游戏还推出了 DLC《400 天》，如今第 2 季将于 12 月 17 日正式始动！游戏将率先推出 PC 和 MAC 版，之后再登陆各大家用机和移动平台。

《行尸走肉》第 2 季同样将分为 5 个章节分别发售，玩家可以一口气全部购入，也可以分章购买。前作一共售出了 2100 万章，玩家在前作中作出的重大决定，将会影响到第二季的剧情走向。据游戏开发商 Telltale Games 表示，第二季的主人公是孤儿 Clementine，他除了要对抗丧尸大军外，还要面临种种人性和道德的考验。

值得一提的是，目前 Telltale Games 同时开发的游戏还有《侏罗纪公园》、《回到未来》、《冰与火之歌 权力游戏》、《超级无敌掌门狗》，此外该公司的《成人童话 凡尘之狼》如今也在发售中，不得不说这家公司真是高效啊！



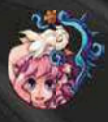
▲《行尸走肉》游戏版的剧情十分出彩，期待第二季能有更好的表现！

PS3 CLUB

集结PS3相关情报

PSN商城热点推荐





虽然 PS4 发售了，但在 PS4 机种成熟之前，PS3 依然是许多厂商的首选平台，因此还在观望 PS4 的同学不必担心，PS3 依然会有多款作品登场。像是近期即将发售的《真·高达无双》和《龙背上的骑兵 3》都有相应的素质。在本期的 PS3 Club 中，既有 2013 年度 PlayStation Awards 的盛事结果，还有多款游戏的特典，除此之外，我们还将为各位玩家介绍一下 HORI 即将推出的足球手柄，话不多说，玩家们一起来看看吧！

PS3 主机固件更新，增强稳定性



虽然 PS4 主机已经发售，但索尼对 PS3 的支持力度一点也没有减少。近期 SCE 推出了 PS3 主机系统的更新包，目前最新的系统版本号为 4.53。本次更新的主要内容是提高系统的稳定性和便利性，玩家可以自行在线更新或者到官网下载更新包，放到 Fat32 格式的 U 盘或者硬盘中，路径为 /PS3/UPDATE。文件名必须设置为 PS3UPDAT.PUP，随后在 PS3 主机中选择系统升级就能成功更新。

《信长的野望 创造》30 周年纪念 DLC

Koei Tecmo 的新作《信长的野望 创造》在 12 月 12 日发售，在发售后，游戏将于 12 月 19 日配信更新 30 周年



的 DLC，该 DLC 为免费提供。以 30 为关键词，追加 30 个武将的颜 CG、30 曲 BGM 和追加剧情等。追加的武将容颜CG包括有《信长的野望 天道》、《信长的野望 革新》和《信长的野望 创世》中众多武将的 CG，玩家可以在游戏中自由变更。追加的 BGM 有 30 曲，均为 12 部系列作的 BGM。追加剧本为“天下三十将”，是 30 个势力竞争从而统一天下的假想剧本。

《潜龙谍影崛起 复仇》PVC 手办将发售



豆鱼雷和 Gecco 合作，将以精密的制作 PVC 重现 Konami 名作《潜龙谍影崛起 复仇》主角“雷电”。该款 PVC 为 1/6，将为雷电增加肌肉造型，细致地重现雷电的曲线。同时此次制作是由小岛组完全监督，玩家们不必担心会走样，并且会追加大量的新部件，重现独特的造型。目前该 PVC 预定将于 2014 年夏天发售，价格为 18857 日元。

《影牢 暗狱公主》豪华限定版

Koei Tecmo 在近期宣布将于 2014 年 2 月 27 日发售的《影牢 暗狱公主》价格决定，其中 PS3 的通常版为 7140 日元，PSV 版的价格为 6090 日元。而 PS3 限定版则为 10290 日元，PSV 限定版为 9240 日元。其中，初回版和豪华限定版的初回版将会同捆瞄准股间的三角木马以及耻辱陷阱“黄金姿势”（ゴ－ルデンホ－ス）的下载码。限定版除了游戏之外，同捆有残虐陷阱“断头台”（ギロチン），华丽陷阱“UFO”以及耻辱陷阱“女王高跟鞋”（クイ－ンハイヒ－ル），游戏的设定资料集以及“《影牢》系列”的原声集。



《IS2 炽热之心》诱人特典

《IS2 炽热之心》预定将于 2014 年 2 月 27 日发售，由于原著小说、漫画和动画具有高人气，因此本作的发售也受到了不少玩家的瞩目。本作将有同捆的预定特典发售，PS3



版特典是“ほっこり～汤上がりバスタオル着せ替えプロダクトコ－ド”，而 PSV 版则是“ほっこり～湯上がりバスタオル着せ替えプロダクトコ－ド。两个版本使用后可以让游戏中的女主角换上特殊的服装。除此之外，根据玩家购买的店铺不同，还会有特殊的店铺特典，不过由于对国内的玩家来说入手难度较高，因此在此就不详述。除了初回特典之外，游戏还有限定版发售。包含有夏洛特的白猫装小手办以及游戏原创的声轨带，感兴趣的玩家不妨提早预订吧！



《初音未来 歌姬计划 F2》初回购入特典

作为 SEGA 的主推作品，《初音未来 歌姬计划 F2》受到了不少玩家的关注，这也是许多音乐游戏爱好者所期待的一款重磅游戏。而 SEGA 也在近期宣布了本作将于 2014 年 3 月 6 日发售，PS3 版和 PSV 版的售





价均为 7350 日元，下载版为 6600 日元。而初回购入特典的情报也一同公布，PS3 版为一个印有初音涂饰的袋子，采用蓝白色为主题色，非常漂亮。而 PSV 版则为一个小包，以褐白色为主题，使用该小包玩家可以轻松地携带 PSV 和游戏卡带，非常便利。

《真·三国无双 声优乱舞》于 2014 年举办

Koei Tecmo 宣布将于 2014 年 2 月 8 日，在东京·ディフア有明举行《真·三国无双》系列”的声优会，名为“真·三国无双 声优乱舞 2014 春究极歌宴”。众多声优将在该声优会上歌唱自己扮演角色的角色歌曲。门票售价为 7800 日元，有条件的粉丝们不妨多多留意！

出演角色

曹丕 役：神奈延年
郭嘉 役：三宅淳一
孙权·姜维 役：菅沼久义
司马师 役：置鲇龙太郎
司马昭 役：岸尾だいすけ
钟会 役：会一太郎
吕布 役：稻田 彻

《索尼子 更亲密互动》限定版特典公开



角川 Games 在近期宣布《索尼子 更亲密互动》将于 2014 年 3 月 20 日发售，同时也公布了一部分限定版特典的情报。其中最受瞩目的自然就是高约 6.5cm 的索尼子泳装手办了。该手办重现了索尼子可爱的身姿，身着黄色的泳衣，同时附带有 ABS 材料制作的台座。除了手办之外，还附赠有该泳装的下载码。该限定版的具体情报还有待官方的后续公布。

《最后生还者》多人模式道具配信

SCE 在 12 月 4 日起开始配信《最后生还者》多人模式下的面具。此次配信的面具主题是头盔，有着千奇百怪的主题，既有火红的摩托车头盔，还有半封闭的单车头盔等等，和以往相同，一次性购买 8 个头盔的话会附赠特殊的摩托头盔，共九种为 900 日元。而单独购买这些头盔需要 100 日元至 200 日元不等，感兴趣的玩家不妨入手吧！



《皇牌空战 无限》β 测试版启动

NBGI 宣布将在 12 月 12 日至 12 月 18 日开始《皇牌空战 无限》的 β 公众测试版，参加此次测试的玩家所生成的存档将能在游戏正式运营后继承，同时参加的全部人能获得“测试驾驶员的证明”，等到游戏正式运营时能获得限定的装饰作为奖励。这次公测的项目有几种模式，有能和其他玩家一起合作或者竞争的“在线共同战役模式”，单人游玩的“战役模式”以及面向初心者学习的“试飞模式”，同时玩家还能从中研究机体的组件，制造新的战斗机或者对飞机进行性能强化。此次试玩免费，感兴趣的玩家赶紧参加吧！





PS3 版《AKB 1/149 恋爱总选举》下载版配信

NBGI 决定将在 12 月 5 日起开始在 PSN 上配信“《AKB 1/48》系列”的第三作《AKB 1/149 恋爱总选举》，价格为 4980 日元。本作以人气偶像团体“AKB48”为角色，全员一开始就对主角怀有好感，玩家需要忠贞地选择其中一位，甩掉其他全部角色后与其步入完美结局。PS3 版本不仅画面变得更加精细，而且还有全部 149 人的“制服·泳衣模式”以及“接吻告白”，感兴趣的但一直没入手的玩家，现在是购买的好机会了。同时，购入限定版的玩家还能额外获得定制主题作为特典。



HORI 发售 PS3 专用足球手柄



针对 PS3 手柄的一些缺点，专门制作游戏机周边机器的 HORI 特意推出了一款面向足球游戏的 PS3 手柄，该手柄受到了“e-sports SQUARE”的协力开发，同时也由获得多项足球游戏大赏的マイキ－监修，相信在手感上有一定的保证。这款手柄有两种颜色，分别是红黑配色以及白灰配色，整体手柄造型类似 Xbox360 手柄造型，大小为 161（W）×113（D）×48（H）mm，重量为 225g，在这样的体积下，算是非常的轻便了。由于整体造型接近 Xbox360 的手柄，因此左摇杆也和 PS3 手柄相反，摇杆在上十字键在下，虽然用惯 PS3 手柄的玩家会有点不习惯，但是这样的设计在足球游戏中能带来更好的操作体验。手柄为了足球游戏做了许多优化，在握柄位置增加了不少的凹凸痕，能增加摩擦力，让玩家能更好地握住手柄，摇杆位置也更改为内凹状，并且有足球的表面纹理形状，符合主题的同时也能让摇杆不易打滑。摇杆下方的槽也是八角形，方便玩家朝着八个方向移动，相当舒适。而且这款手柄还在手柄下方设置了另外一个右摇杆。按照原来的手柄，要操作右摇杆和四个功能键是非常不容易的事情，但是有了下方的摇杆，让玩家可以做到在按下△/○/×/□的同时也能操作右摇杆。而且为了针对不同的使用场合，HORI 还特意为此设计一个开关，玩家可以选择关闭，4 个方向移动或者 8 个方向移动，同时，这款手柄在左边背面还设置了一个小小的扳机按键，这个按键可以根据玩家的需要设置为除 START 和 SELECT 之外的任意一个按键，最后一个改善点则在于 L2 和 R2 按键。由于这是两个常用按键，但原本扳机状的设置并不太适合连按，这款手柄特意将 L2 和 R2 按键设计为适合连按的状态。这样的一个改进手柄，售价约为 3000 日元到 3500 日元，算是相当便宜，感兴趣的玩家不妨留意一下。

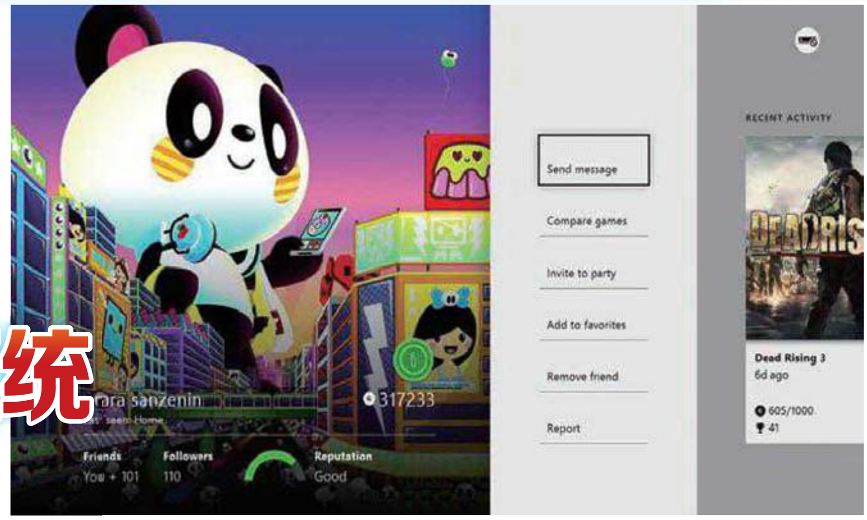


成就奖杯堂

— ACHIEVEMENTS & TROPHIES —

栏目主持
胜负师 & 纱迦

在上期的PS4及Xbox One评测中，我们已经介绍了次世代版成就及奖杯的进化情况。奖杯的进化主要体现在增加珍稀度的设定，以及离线不能看奖杯。而成就的进化幅度就相当大，虽然上期已经有简单地介绍，但依然有不少细节没有提及。本期的成就奖杯堂栏目就会为大家详解次世代成就系统的完全变化！



次世代成就系统完全解析

强制在线化

在上期杂志中，我们已经介绍过了成就 App。在 Xbox One 上，成就查看器是作为 App 的形式出现的，而这个 App 必须在联网时才能使用。也就是说，只有在联网情况下，你才能查看成就。如果你的网络存在问题的话，有可能出现打开时报错的情况。

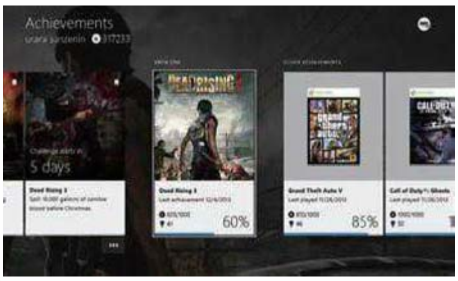
不仅如此，Xbox One 不允许玩家在离线状态下获得成就。当玩家在离线状态下游玩 Xbox One 时，那么就算达到了成就要求，也无法获得成就。不过这并不是说玩家不能解除成就，事实上成就照样会解除，只不过它的跳出时机变成了下一次将机器联网的时候。

Xbox One 和 X360 一样，主机本身没有电池，因此无法记忆正确时间。每次断电后再开机，系统时间都会回归默认值。这也意味着如果玩家离线获得成就的话，就算能上传到网络上，也不会有准确的时间戳。这一点和 X360 是相同的。

无独有偶，PS4 的奖杯如今也需要联网才能查看，可以说两家这回是想到了一起。虽然对玩家来说有些不便，但强制在线化之后就可以提高作弊的难度，还玩家一个公平竞争的空间。而且真正的成就犯本来就是应该时刻在线的。

如何查看成就

可能是因为次世代成就系统进化太大，这回连微软都没能做好一系列配套服务。如今玩家在 Xbox One 打出来的成就，并不能在官网查询，这点给玩家带来了不小的困惑。和奖杯不同，Xbox 官网一直以来都是玩家查询比较成就的最佳选择，如今无法在官网看到 Xbox One 成就，感觉十分怪异，更别提那些想把精美成就壁纸存下来的朋友了。



在 X360 上，玩家同样不能查看到 Xbox One 的成就，这部分成就只会以一个笼统的 Xbox One 成就标记出来，不能详细查看它们来自于哪个游戏。如今除了 Xbox One 之外，玩家只能通过移动平台的免费软件 Xbox One Smartglass 来查看 Xbox One 成就。幸好如今 Xbox One Smartglass 囊括了几乎所有的移动平台，iOS、安卓、WP 全部有份，多少缓解了玩家的不便。注意目前 Xbox One Smartglass 只在首发国家和地区的卖场提供下载。

当然 Xbox 官网目前也在积极地准备中，相信在不远的将来，我们就可以在官网查看到打过的 Xbox One 游戏了。

最大亮点——成就壁纸

次世代成就系统的最大进化点，当属成就图标进化为了壁纸级别，这也是 Xbox One 的一大亮点。成就系统问世于 2005 年，当时设计的图标大小只有 64×64，如今看来只能用袖珍来形容。后问世的奖杯图标大小为 240×240，足足提高到了 14 倍，看上去就美观很多。次世代成就图标提高分辨率是所有人都能猜到的，但没想到的是微软居然大手一挥，直接把图标提高到了 1080p 壁纸级别！

所有的 Xbox One 游戏和 App，只要有成就，全部采用壁纸作为图标，十分霸气。当玩家获得一个成就之后，只要在查看细节时按十字键的←、→，即可移去上面的说明文字，欣赏无码大图。至于壁纸的内容多种多样，由开发商自行设置。



目前已知设计得最好的成就壁纸是《崛起 罗马之子》，该游戏的成就壁纸以设定图和原画为主，十分精美。可以说就算为了壁纸也值得奋斗。采用游戏截图作为成就壁纸的例子最多，不过其中也不乏精品。以《COD 幽灵》为例，它的成就壁纸均和成就条件息息相关，而且也非简单的游戏截图。例如成就 Carbon Faceprint 是要在特定关卡中让复印机砸中玩家的脸，该成就的壁纸就是一台飞在空中的复印机，这个角度很明显是不可能在正常游

戏中出现的。其他游戏如《Xbox 健身》也都有很写意的壁纸作为成就图标。

不过混事的例子还是有的，目前已知最差的成就壁纸设计来自于 EA 的《Battlefield 4》。《Battlefield 4》的成就壁纸全部是一个风格，将 X360 版成就图标放大然后放到一张统一的背景图上，实在是太偷懒了。看看次世代版《Battlefield 4》那多如牛毛的 BUG，不得不说设计者当真没有用心。

不过遗憾的是，目前成就壁纸没有办法直接导出来。浏览成就时不能录像不能截图，使用 Xbox One Smartglass 时无法移去说明文字。现阶段要想把一张张精美的成就壁纸另存为，还是需要用到截图工具。

值得一提的是，当你查看你的好友反馈时，好友新获得的成就会以无码大图的形式通知你，从而刺激你也要赶紧去解锁这些成就。

体贴的进度查询

如果说图标壁纸化是次世代成就美观化的体现，那么进度查询系统就是次世代成就实用化的体现。

几乎所有的游戏都有累计型成就，不过在成就跳出之前，要想得知自己完成了多少，就得靠玩家手动算数，除非游戏本身自带详细的进度查询功能（如《横行霸道 V》）。不过到了 Xbox One 上这就不是问题了，因为所有的累计型成就均会自带进度查询功能。在选择成就时，页面下方有一条进度槽，即代表该成就的进度。如果点开成就查看详细，还会显示具体的百分比进度。

对于非累计型成就，一样有进度查询，不过就只有两种。未解时为 0%，已解时为 100%。

除此之外，查看成就时还会显示玩家在这个游戏上投入的时间，并支持和其他玩家对比。如此一来传说中的瞬白党就无所遁形啦！根据不同的游戏，查看和比较成就时还会显示一些游戏的特色数据，例如《丧尸围城 3》会显示玩家屠杀的丧尸数量和赚到的 PP 值总数，这些以往都需要游戏厂商费心设计的功能，如今系统直接就可以实现，不得不说这是巨大的进步。



挑战再解

挑战是次世代成就的一个重要组成部分，此前我们已经介绍过很多次了，这次我们将结合实际体验来介绍。

挑战仍被微软算入成就的一部分，其特征就是当解锁挑战时系统弹出的提示依然是 Achievement Unlock。但挑战没有点数，也不计入成就完成率之中。已完成的挑战会按时间顺序出现在玩家的成就列表中，区别在于挑战没有点数显示，取而代之的是一个礼物图标。不过没有完成或错过的挑战不会以未完成的形态出现于成就列表中，关于这点，成就犯大可放心。

挑战的最大特征来自于时限性，如今已经有很多挑战无法取得了，例如很多首发游戏都有的首发期限定挑战。但也有更多的挑战即将开始，例如《丧尸围城 3》就有在圣诞期间才开始的挑战。而完成挑战后给予的奖励也是多种多样的，一般来说都是游戏中的道具，最差也是给一张游戏壁纸。

挑战虽不影响完成率，但在和其他玩家比较成就时，它仍会作为成就出现。也就是说，你和朋友比较成就时，就算某个游戏大家都是全成就，但获得的成就数量可能有高下之分，而这其中的差别就在于挑战喽，这个设定是不是很给力啊？

成就扩大化

Xbox One 的成就有扩大化的趋势，其一在于如今所有的游戏都拥有 1000 点成就。过去 X360 平台的 XBLA 游戏是 200 点或 400 点成就，如今 Xbox One 所有的下载游戏也是 1000 点成就。这可能是因为如今所有的 Xbox One 游戏都有数字版，使得光盘游戏（Retail）和下载游戏（XBLA）的界线模糊了。不过个人觉得这个设定未必是好事，例如首发游戏中评价不高的下载游戏《LocoCycle》目测是目前 Xbox One 第一成就神作，原因就在于沾了新政策的光。

另一个扩大化的证明是很多 App 也有成就设定，就连系统自带的 Xbox Video 和 Xbox Music 也有成就。App 的成就和游戏成就基本一致，惟一的区别就是 App 的成就都没有点数设定，因此不影响总的完成率。但对于成就犯来说看着一排没拿完成就的项目，感觉还是很不爽的。



本世代成就的表现

目前微软的成就系统共登录了七大平台，分别是 X360、Windows LIVE、Win 8、WP、iOS、安卓，以及最新的 Xbox One。除 Xbox One 外的六大平台的成就全部可以在 Xbox One 上表示出来，不过它们会很明显地与 Xbox One 成就区别开来，为方便起见本文称为本世代成就，有别于 Xbox One 的次世代成就。

本世代成就在 Xbox One 上的表示方式华丽了很多。每个游戏会单独列出美观的大封面，而点进去之后每个游戏还会配有一张精美的壁纸作为背景，看上去十分养眼。每个游戏的成就完成情况会在封面下面显示，可谓美观实用两不误。值得注意的是，原本成就完成率的算法是按个数算，在 Xbox One 上则变成了按点数算。以纱迦的《灵弹魔女》为例，原本只有最高难度通关的 1 点成就没拿，按过去的算法，完成率应该是 93%，但在 Xbox One 上会显示 99%。

不过本世代成就的表现也就仅此而已了，成就壁纸、进度查询等新功能统统不对应。虽然在情理之中，但还是让人觉得遗憾。

成就犯须知

有了 Xbox One，自然也就多一条打成就的渠道，不过由于系统还有一些不完善之处，所以成就犯要特别当心，下面就列出目前已知的一些问题，相信不少问题通过未来的更新就会得到解决。

1. 不能删除零成就游戏或 App 记录。X360 就有的功能，到了 Xbox One 上反而取消了，不得不说有欠考量。

2.Xbox One 支持多程序切换，因此如果玩家在没有关闭游戏和 App 的情况下登入账号，系统就会判定你运行了这个游戏和 App。

3. 目前有报告称，如果玩家在 X360 上拿过离线成就，然后在离线成就未上传的情况下在线登录 Xbox One，那么未上传的离线成就有几率再也不能上传。对策是拿到离线成就后先在 X360 上登录 Xbox LIVE 上传成就。如果不幸遭遇这一问题，需要下载设定档并删档重试。



上期为各位介绍了《闪电归来 最终幻想ＸⅢ》的主线攻略，这期则是要给各位讲解本作的重头戏——支线！《闪电归来 最终幻想ＸⅢ》的支线数量之多，想必所有已经玩到本作的读者们都深有体会，数量繁多的支线探索与祈祷画布都是在后期让玩家们烦恼不已的要素。而接下来就将要给各位读者讲解各支线的详细攻略方法。

闪电归来 最终幻想ＸⅢ		Square Enix	角色扮演
多机种	Lightning Returns:Final FantasyＸⅢ		繁体中文版
	2013年11月21日	本地1人	388港币
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：15岁以上

文 秋沙雨 美编 NINA

研究中心 RESEARCH CENTER

支线探索

本作共有66个支线探索。与头上有星形标志的NPC对话可以触发的任务，很多NPC是在不同时段里出现的，想要触发所有支线需要费很大的功夫。完成支线探索后不仅仅能够获得道具、GIL和提高能力上限的奖励，还能够获得延长世界寿命的“辉力”。

需要注意的是本文所标注的支线触发时间为大致时间，而且除主线相关支线之外的所有支线内容前提均为主线通关后的内容，如有与主线通关前后的差异内容则会在支线内容里标注出来。在二周目里已经获得的道具不会再获得，不过获得的金钱会有所提升。



路克瑟里欧

支线名称	难度	触发条件	支线内容	完成奖励
信仰的去向（主线相关）	★★	第1天主线流程	与路克瑟里欧北站前所有NPC对话（包括支线“找寻霍姆斯！”），车站里两人，商店2人，爬梯上方2人，旧市街门口方向四处逃窜的1人，最后是地上的传单，完成后回去与审问官报告	800GIL、知识分子眼镜
找寻霍姆斯！（主线相关）	★	第1天主线流程	靠近路克瑟里欧北站前自动触发剧情后接受支线，到商业区门口右边去与霍姆斯说话，把他带到车站里面与索顿对话。完成后得到“信仰的去向”的线索。	300GIL、铁路站员帽、铁路站员贝蕾帽
圣女辉石（主线相关）	★	22时～6时	完成诺艾尔相关的主线后，在圣堂前与爱莉米亚对话，前往仓库街东北部破坏障碍物，调查地面拿到“七色之辉石”，交给爱莉米亚即可。	500GIL、圣骑士、复制品断片
她失去的东西	★	晚上0时之后	在站前广场与托儿雀说话开始任务，在旧城区两个商店对面的箱子上可以找到“绿色的卡邦库尔玩偶”，需要注意的是只有晚上才能找到，拿到玩偶后回来和托儿雀报告。	100GIL、1/2卡邦库尔
混沌之魔兽	★★★	随时	建议与“种子猎人”一起完成，在“骑楼 南北大街”的仓库街南端与索朗拉对话之后向前走，遇到一只大龙一样的BOSS佐莫克，进入战斗，BOSS弱点为雷属性，耐性风，魔法攻击效果减半。打倒之后再与索朗拉对话即可。	五芒盾、修行者三角帽
种子猎人	★	随时	建议与“混沌之魔兽”一起完成，在“骑楼 南北大街”与魔材商巴尔多对话接受任务，然后来到仓库街南端，地上有两个黑色的发光点，调查拿到种子之后回去与他再次对话即可。	400GIL、黑暗刺青贴纸

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

支线名称	难度	触发条件	支线内容	完成奖励
末期的愿望	★★	白天	在产业区美术街的楼梯上与布莉丝罗说话开始依赖，到11时去陆行鸟会所的陆行鸟女郎说话开始收集材料，如果还没到会所的开店时间的话也可以先行去找材料。分别为“迅雷菇”（在仓库街可以捡到）、“曼德拉草的根部”（在车站南部的水果店购买，10时开始营业）与“小龙龟的甲壳”（在旧城区的杂货店可以买到），然后回来和陆行鸟女郎说话拿到“灵铭万灵药”，最后去找布莉丝罗。	咒怨之灯
阅读过去日记的男子	★★	5时～23时	在南站的巡礼参道附近与坐在桌子前的罗纳雷夫对话开始支线，去产业区陆行鸟会所对面与米思琪对话，0时后前往黑街与没有名字的男人对话。前往悠斯南的餐厅“太守之宴”与艾尔涅说话之后可以选择读或不读日记。读的话本支线完成。不读的话本支线失败，失败后再次与罗纳雷夫对话之后自动开始后续支线“为了拯救无罪的灵魂”。	900GIL、提灯怪钝菜刀
为了拯救无罪的灵魂	★★★	在支线“阅读过去日记的男子”拿到日记后选择读日记	本支线的完成前提为完成支线“被埋没的热情”以及“混沌之魔兽”或者蛮荒原野的“一群迷路的绵绵羊”。到住宅区的圣徒丘与艾尔曼对话，如果完成了上述最后两个支线其中之一的话再与他对话一次。0时后前往黑街与没有名字的男人对话，第二天来向罗纳雷夫报告即可。	4500GIL、黑暗骑士
时钟刻画的事物	★★	8时～18时	在北站广场与阿尔米那对话开始支线，调查路克瑟里欧的13个时钟（北站内2个、北站广场2个、商业区2个、产业区1个、住宅区1个、仓库区1个、旧城区1个、南站广场1个、监视塔1个、圣堂门口1个）后回来和她说话。	1200GIL、珍珠齿轮
可疑的补给装置	★	10时～17时	在住宅区的红色宝箱前与维瑟尔对话开始支线，调查旁边的红色宝箱，然后分别去仓库街与南站前调查两个红色宝箱之后回来报告。	300GIL、暴发户的胡子
比光还快	★	10时～15时	在住宅区的圣徒丘与少年拉莫对话后开始赛跑，终点为北站车站前或无名墓地。一路上注意耐力，使用R2键冲刺就行了，难度不大。	200GIL、金奖牌
球与少年	★	10时～20时	在南站1st Ave的楼梯下方与塔波对话开始支线，从楼梯跳到屋顶上把橡皮球拿给他之后即可。	100GIL、救灾飞行员徽章复制品
被埋没的热情	★★	10时～19时	在住宅区的圣徒丘与艾尔曼在对话，共计对话三天，然后去旧城区魔法店旁边的店铺把障碍物打烂之后在地上捡取“纪念品的羽毛笔”交给他即可。	1300GIL、黑框眼镜
迷途于星霜之中	★	12时～19时	在北站附近电话亭的电话响起时去接听之后开始支线，分别去墓地前的电话亭（主线时拨打的那个）、南站的电话亭（主线调查暗号旁边的那个），到旧城区与市民说话之后在晚上0时之后去黑街东侧（暗号所在的位置）即可。如果不在当天晚上0时前往黑街救出露易休的话任务失败。	500GIL、皮革腰包
星光闪烁的深夜宝石	★★	15时～6时	在圣庙区的巡礼参道右侧与猫咪对话开始支线，在黑街与香草商户布里欧对话后给他两个嘎蝙蝠毛球（嘎蝙蝠掉落）就可以拿到星夜香。0时～5时与在旧城区出现的男孩子罗米说话，去和罗米对话时小心别被猫咪碰到，否则星夜香就会被偷走，被偷走的话回黑街再与NPC对话开始任务重新拿一个。	1600GIL、黑色猫耳
天使之泪	★★	16时～20时	在南站前与莉露卡对话，共计对话4天之后即可完成，每次都需要花钱购买眼泪，支线完成后她会把钱退给雷光。	2400GIL、玻璃之泪
找寻她	★★	0时～5时	在黑街的落魄坡下与拉克雷对话开始支线，去悠斯南的餐厅“太守之宴”与老板对话，回黑街与拉克雷对话，前往无名墓地与瑟瓦对话之后支线完成。	1500GIL、异乡人太阳眼镜
灵魂残响	★	自动触发	白天在监视塔南部、墓地西侧与北站车站NPC对话听到幽灵的传闻之后，在0时～5时与三处的幽灵对话，分别为监视塔、墓地西侧（可以拿到支线“伪装的玫瑰”所需要的幽灵蔷薇）和北站车站，都是主线里三位女性受害的地点，对话完之后支线自动完成。	400GIL、天使光环
伪装的玫瑰	★★★	0时～5时	完成前提为触发支线“灵魂残响”并从墓地西侧的幽灵处拿到幽灵蔷薇。在黑街的贫富之墙与艾尔克对话开始支线，把幽灵蔷薇交给他即可。	3200GIL、紫电之忍、玻璃玫瑰、大红蝴蝶领结

■时钟刻画的事物



■时钟刻画的事物



■时钟刻画的事物



■时钟刻画的事物



悠斯南

支线名称	难度	触发条件	支线内容	完成奖励
醉鬼的烟火（主线相关）	★	主线里收集烟火时	在中央大道与喝醉的烟火师父对话，然后在0时前去餐厅“太守之宴”购买“巴卡斯酒”给他。	300GIL、祭典之羽冠、烟火×4
烂烟火（主线相关）	★★	主线里收集烟火时	在美食区的角落与烟火商尼可拉斯对话，前往“光荣的凯旋道”打倒魔物取回烟火，回来交给尼可拉斯之后一路跟着他去烟火店铺，再次对话任务完成。	1300GIL、出征羽冠、烟火×7
粗鲁的女明星精神（主线相关）	★★	主线流程	详情见335期的主线攻略	1500GIL、光辉宝冠、弦月
心的自由	★★★	随时	在喷水池广场与占卜师・甲对话开始支线，在第二天中午（10时至12时）再次来对话，需要收集3个“炎砂之结晶”（地下通道有1个，娱乐区西边破坏掉障碍物后地面有1个，向车站前的宝石商人花钱购买），收集完毕后再次回来对话。需要打倒嘎蝙蝠的“最后一只”，在地下通道和工业地区可以遇到。这个任务可以和祈祷画布“直到拯救陌生人为止”、支线“嘎蝙蝠讨伐大作战”一起做，因为打到要求数量的嘎蝙蝠的毛球之后也差不多能够打“最后一只”了。完成后回来报告即可。	4500GIL、青魔导士、召唤士的面具
最后的约会	★	11时～19时	在餐厅“太守之宴”门口与雷涅特对话开始支线，需要注意的是在接下任务之后必须在三天之内完成该任务。到晚上19时～23时穿上主线获得的晚礼服“弦月”去太守之宴和雷涅特对话即可完成。	500GIL、玻璃之心
歌姬的忧郁	★★	11时～19时	在喷水池广场的酒馆对面与欧尔嘉对话开始支线，旁边会有一个逃跑的男人，追上去对话之后前往工厂地带打一群小精怪拿到“放了乐谱的包包”回来给男人。	1400GIL、淑女面具
一直都是朋友喔	★★	11时～3时	在神谕区大门前与普莉姆罗丝对话，找到六只小陆行鸟，接近小陆行鸟时地图上会有黄色的点标注出来。它们分别在：悠斯南宫殿的英雄庭院、神谕区倒塌的舞台下面、娱乐区仙人掌雕像旁边、美食区与中央大道中间的店铺上、美食区露天咖啡厅和悠斯南车站左边墙角。全部找到后回来报告。	1800GIL、巧可贝蕾帽、1/6陆行鸟
奇迹的小号	★★	11时～19时	在仙人掌雕像旁边的坡上与莫里斯对话开始支线，寻找会演奏音乐的宝箱，分别在车站前的角落、斗技场笼子后面、和娱乐区爬梯上去的障碍物后面。全部交给莫里斯后任务完成。	1500GIL、嫩叶王冠
少年怪盗的失物	★	12时～5时	路过中央大道时自动触发剧情，然后到娱乐区时黄衣服的小男孩会来偷东西（有烟火时偷烟火，没烟火时偷钱），追上去拿回来之后再次去中央大道与古雷戈利对话开始支线，遇到男孩时再次被偷，追上去对话便能完成支线。	400GIL、正规丝绸高筒帽
技工的禁忌	★★★	19时～4时	在斗技场前与技工汤拔姆对话，打倒戴兹蒙德即可。	4200GIL、镍齿轮
魂之仙药	★★★	随时	至少在回复道具槽留1个空位，在勇猛区斗技场左边与炼金商贝尔诺对话，先后要使用四个道具，每次使用后要回来和她报告。第1个是在陷入任意异常状态时使用，第2次是在陷入中毒状态后使用，第3次是在陷入3种以上异常状态下使用（在蛮荒原野与巨害怪植物战斗或在死亡沙丘与大地吞噬者战斗），第4次是在斗技场战斗时使用。	3500GIL、学者方帽
饰品☆LOVE	★★★	20时～3时	在神谕区里与坎蒂对话开始支线，建议把该任务留到最后完成，因为该任务是要求饰品数量的，优先完成其他任务和祈祷画布，到最后再来和坎蒂对话3次即可。	5000GIL、嘉年华会面具
更多饰品☆LOVE	★★	20时～3时，完成支线“饰品☆LOVE”	在神谕区门口与托梅佐对话开始支线，在15时～16时去勇猛区的饰品店购买价值4000GIL的“赠礼用眼镜”回来交给他即可。	1400GIL、纯白之爱眼镜、洋葱骑士之盔
终极美食	★★	随时	在美食区的摊贩街与播种亭店长对话开始支线，去餐厅“太守之宴”与美食大师对话，然后分别去美食区的6家餐厅吃东西，分别是“太守之宴”、“露天咖啡”、“鱼料理食堂”、“肉料理摊贩”、“蔬菜招待处”和“站着喝酒吧”。吃完后回去与美食大师对话，然后到中央大道附近的墙角找到薛丁格，打败它后拿到麝香猫回去给美食大师，然后去与播种亭店长对话，最后再去和美食大师对话之后任务结束。	1500GIL、厨师帽
嘎蝙蝠讨伐大作战	★★	随时	在工业地带栏门前与可疑的守卫对话开始支线，打倒30只嘎蝙蝠拿到30个“嘎蝙蝠讨伐证”（如果嘎蝙蝠已经灭绝那么直接可以在地上捡到讨伐证）回去交给守卫。	1200GIL、暗黑地狱兽耳、眩惑地狱兽耳、冷酷地狱兽耳、警告地狱兽耳
死亡游戏	★★★	随时，完成支线“嘎蝙蝠讨伐大作战”	完成“嘎蝙蝠讨伐大作战”后来到工业地区的另一扇门前与毕葛斯对话开始支线。游戏内容：4个小时内收集30个“死亡游戏点”，打倒1只怪物得1点（该支线的敌人都为尸界状态），想弃权时调查门边的板子即可，收集到30个“死亡游戏点”后与毕葛斯对话即可完成任务。	3800GIL、龙骑士之铠、紧急警示灯

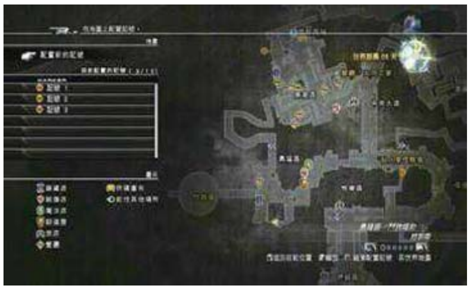
■一直都是朋友喔（悠斯南）



■一直都是朋友喔（宫殿花园）



■奇迹的小号



死亡沙丘

支线名称	难度	触发条件	支线内容	完成奖励
亚德尼斯的入团审查（主线相关）	★★	随时	详情见335期的主线攻略	1500GIL、摩罗丘拉斯面具
机械的寿命	★★	随时	在遗迹本殿北门的瓦砾沙道与小机械人巴克提对话开始支线，本支线是有时间限制的。需要找3个巴克提的燃料油给它，分别在法外都市拉斐安“托拜的店”里面、石板之祠巨兽坟场、绿洲大灯塔下。把燃料交给巴克提之后旁边的门会打开，调查里面的遗骸可以拿到一些道具，再次与巴克提对话即可完成任务。	数位扫描眼镜

支线名称	难度	触发条件	支线内容	完成奖励
过去生意上的敌人	★	随时	在拉斐安与商人托拜对话，然后去巨人沙场的遗迹本殿北门入口与商人雷蒙对话，完成支线“难忘的赚钱用具”之后回来报告。	500GIL、猛蛇牛仔帽
难忘的赚钱工具	★★	随时，触发支线“过去生意上的敌人”	在遗迹本殿北门入口与商人雷蒙对话开始支线，去巨兽坟场使用“巡礼的十字架”解除沙尘暴之后打倒三只梅嘎蝙蝠得到“遗物的计算器”，带回去给商人雷蒙即可。	1300GIL、金色锁头
无聊的鉴定士	★	随时	在拉斐安屋子二楼与埃尔玛对话开始支线，前往亚特蒙斯的沙海东部中央找到在地上发光的“鉴定放大镜”回来交给他。之后杀死蜥蜴或在沙漠调查闪光点拿到的“未鉴定物品”都可以来找埃尔玛鉴定。	400GIL、复古透视镜
骸之灭绝	★★★	随时	在拉斐安的酒馆与杰米斯对话开始支线，需要打倒骸骨的“最后一只”。骸骨在遗迹本殿和各石板之祠出现，骸骨目前的栖息数目在任务面板可以查看。不想刷的话可以先去完成其他支线凑够数量等到第14天出现，去“终极冥宫”直接打骸骨的“最后一只”再来与杰米斯报告。	4500GIL、开拓者眼罩
对终焉咆哮的兽	★★★	随时	在遗迹本殿南门的焦土之殿上层与诺乌玛对话，在第7天之后可以在死亡沙丘的巨人沙场找到一只黑色的光球，这是本作的隐藏BOSS之一，将其打败之后回来报告。	8200GIL、玄人贝蕾帽
寻找最后一只	★★★	随时	本游戏难度最大的支线。在绿洲大灯塔与哲尼法对话之后开始支线，要求玩家把每种敌人（除了城里的士兵外）的“最后一只”都打一遍，该支线的要求是在怪物图鉴上登陆所有“最后一只”的敌人报告。最快的方法是尽量完成支线开启“终极冥宫”后把每一层的敌人都打倒，在游戏终盘进入大圣堂之后再刷里面的集中特定敌人，到下一周目再次触发该支线，再次对话后即可完成。	12000GIL、隐者尖帽、尖刃枪

蛮荒原野

支线名称	难度	触发条件	支线内容	完成奖励
拯救天使（主线相关）	★★	主线任务	详情见335期的主线攻略	1200GIL、1/1小陆行鸟
为了微小的和平（主线相关）	★	主线任务	详情见335期的主线攻略	555GIL、莫古短片、1/2莫古利
一群迷路的绵绵羊	★	6时～18时	走进艾列斯的羊圈自动触发，在周边找到三只头上有名字的绵绵羊，挥刀或骑陆行鸟将它们赶回羊圈即可。	400GIL、1/6绵绵羊、绵绵羊的贴纸、绵绵羊奶
陆行鸟de绵绵羊	★★	6时～22时，完成支线“一群迷路的绵绵羊”	走进艾列斯的羊圈自动触发，和之前一样在周边找到三只头上有名字的绵绵羊，用陆行鸟把它们赶回羊圈，这次它们离得比较远，不过地图上都有标示。完成后先去与蜜莉儿对话再与绵绵羊博士对话即可。完成后再与绵绵羊博士对话1次，方便开启支线“被思念的人的真面目”。	1200GIL、牛仔帽
陆行鸟的鼓励	★	6时～22时	在亚克特与奈迪对话开始支线，骑着到蛮荒原野吃一次“幽儿的花”，最快的方法是传送到艾列斯，到西边的山崖下就有一朵“幽儿的花”。吃完后回来报告即可，然后与旁边的少女莱拉对话，最后再和奈迪对话一次。	300GIL、黄色花朵×1、1/1小陆行鸟
女儿的心意，爸爸的心愿	★★	7时～21时	在坎帕斯农场与莎菈菈对话触发支线，前往“亚克特森林”寻找柯尔，在道路中间的一个不会移动的男子就是他，他会要求玩家那“森林的肥料”给他，附近树下有铲子和袋子的话调查一下就能拿到，如果想种田的话建议再找三个肥料，剧情后回去报告即可。本任务完成后可以在农场的田里种出基沙尔野菜。	800GIL、女孩眼镜
最后的秘药	★★	8时～22时	在亚克特与药师卡迪西亚对话开始支线，需要4个陆行鸟茸（白天在亚克特森林采集）、4个夜光菇（晚上在亚克特森林采集）和1个克里姆蘑菇（在莫古利之里或奇岩地带可以分别采集到1个），收集完材料之后回来和她对话即可完成支线。	1600GIL、可疑蘑菇、危险蘑菇
传说级的料理	★★	9时～22时	在艾列斯与艾列斯的厨师对话，分别要给他3个彩色果冻（小魔王红椒掉落）、6朵月读幻花（晚上在蛮荒原野采集）和2个艾列斯苹果（艾列斯东边的高台上可以采集到，每天都会刷新）、2个奇岩鼹鼠（奇岩地带可以采集）。前者比较容易获得，可以制作成美味晚餐给陆行鸟喂食，任务完成后也能够继续制作。	1200GIL、熟透的苹果、玻璃苹果
必备的资质	★	随时	在亚克特森林入口与骑在陆行鸟上的新手猎人对话开始支线，需要给他6个彩色果冻，打小魔王红椒掉落。	300GIL、陆行鸟的羽毛装饰、美味晚餐
团长的挑战书	★★	20时～6时，完成支线“必备的资质”	在亚克特与狩猎团长对话开始支线，需要给他3个多汁肉肠，在森林里打野猕猴掉落，回来报告之后需要到奇岩地带打郁金香拿到1个AMP晶片给他。	1200GIL、密林之猎人、镀金勋章
绵绵羊的秘密	★★★	18时之后，完成支线“陆行鸟de绵绵羊”	在艾列斯南边的坡下与柯娜塔莉雅对话开始支线，护卫着三只头上有名字的绵绵羊到终点，中间会有些杂兵来骚扰，一一解决掉就行了，它们到终点后会生下一个蛋，回去与柯娜塔莉雅对话完成支线。	3200GIL、率性眼镜

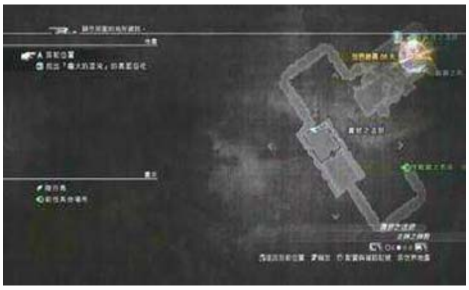
■女儿的心意，爸爸的心愿（肥料的位置）



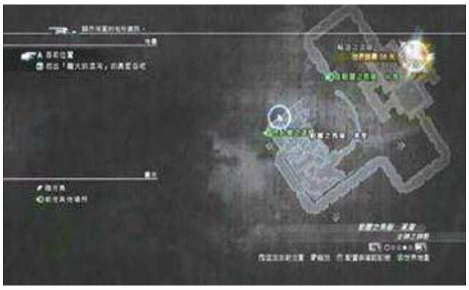
■莫古鲁的场合



■“英烈祠之神器”（圣文位置）



■“英烈祠之神器”（圣文位置）



■“英烈祠之神器”（三处石碑）



支线名称	难度	触发条件	支线内容	完成奖励
莫古鲁的场合	★★	19时～7时，完成主线“为了微小的和平”	在莫古利之里与莫古鲁对话开始支线，寻找亚克特森林里的三只莫古利，一只是在沿路走出莫古利之里后往右走来到蔓藤前有一只，亚克特有一只，从亚克特出来之后往出口的方向走有一只。莫古利的位置在右上角的小地图都有标示。三只莫古利都被雷光抛飞之后回去与莫古鲁对话即可完成支线。	1300GIL、莫古利的面具、莫古利的复古面具
母女	★★	随时，完成支线“狗与女医与助理”	在蛮荒原野车站前与贝蕾拉对话开始支线，需要完成“狗与女医与助理”，事先已经完成了的话去调查者营地与琪坦对话就行了，完成后回到车站前与贝蕾拉对话。	1200GIL、丰厚豹纹尾巴
欧米茄中心	★★	随时	在调查队营地与调查队长对话开始支线，首先从队长所在的高台上跳到下面的圆柱形高台，再跳到旁边发光的高台调查装置，之后去周围高台上调查剩下3个装置，站在高处就能找到，如果担心迷路的话可以把该任务留到晚上再做，装置在晚上是会发光的，比较好找。一共调查完4个后回来与队长对话结束支线。	1600GIL、警备军飞行兵科徽章
被思念的人的真面目	★★	随时，完成支线“陆行鸟de绵绵羊”	去调查队营地与琪坦对话开始支线，需要给她4朵月读幻花（晚上在蛮荒原野采集）、2个奇岩鼹鼠（在奇岩地带采集）和5个绿色皮革（打妖精掉落），交给她之后前往艾列斯与绵绵羊博士对话即可完成支线。	1600GIL、黄色缎带
狗与女医与助理	★	随时	在调查者营地与助手13号对话开始支线，收集日轮灵花4朵（白天在蛮荒原野采集）、月读幻花2朵（晚上在蛮荒原野采集）和粘稠溶液5个（巨害植物怪掉落）交给调查者营地的琪坦，调和出了动物治疗剂之后去坎帕斯农场与助手13号对话完成支线。动物治疗剂也能够给陆行鸟食用，任务完成后在调查者营地把上述的材料和一些GIL交给琪坦就能够继续制作。	500GIL、橘色鸭舌帽
老人与蔬菜	★	随时，完成支线“女儿的心意，爸爸的心愿”	在调查队营地与顽固的老人对话，在他的田里种下种子并收成了之后。给他1棵“基沙尔蔬菜”，在莎菈菈的田里种下种子后过半天的时间可以收成，种子在杂货店有卖。完成支线后可以使用调查队营地的菜地了。	500GIL、金框眼镜
传承心之土	★★★	随时，完成支线“老人与蔬菜”	在调查队营地与NPC对话，前往艾列斯与柯尔对话开始任务，前往调查队营地与顽固的老人对话，然后前往坎帕斯农场与莎菈菈对话，最后回到艾列斯与艾列斯的厨师对话即可。	3500GIL、大婶的眼镜
来自女神的慈悲	★★	随时，完成支线“最后的秘药”	在波尔塔与倒在地上的迪兰普对话，然后去亚克特找卡迪西亚拿到秘药，需要在45分钟内拿给波尔塔即可，担心路上耽误的话建议多使用时光停滞。	1600GIL、好吃蘑菇
“英烈祠之神器”	★★★	随时	在波尔塔与史学家拉斯姆对话开始支线，前往神殿中层与高层抄写两分圣文之后回来交给他，然后调查波尔塔高处的三处石碑（从高台跳到神殿门口沿路的三个），回来与史学家拉斯姆对话即可。	3800GIL、圣洁骑士、艾特罗的徽章贴纸
盘踞于混沌之物	★★★	随时	把陆行鸟喂食至完全恢复之后的第二天到车站门口会自动触发剧情，前往坎帕斯农场打倒陆行鸟吞噬者即可。	4200GIL、贡拉德、奥丁的角饰
等待终结的人	★	随时	主线期间自动完成。	100GIL、1/6白陆行鸟

祈祷画布

本作共有83个祈祷画布任务。与车站旁的陆行鸟女郎巧可莉娜对话就可以接受任务，任务的要求都是提交一般素材或关键物品，完成后也能够获得道具、GIL和并提高能力上限。

除了世界共通的依赖任务之外，所有地区的祈祷画布任务所需求的道具都是在本地区才能拿到手的东西，要求的掉落素材也是在本地图内能够遇到的敌人。完成奖励以一周目的数据为主。与支线探索一样，在二周目里已经获得的道具不会再获得，不过获得的金钱会有所提升。



路克瑟里欧

依赖名称	难度	依赖内容	完成奖励
报复的价值	★	嘎蝙蝠的毛球×6（嘎蝙蝠掉落）	80GIL、光泽爱心
给恩人的礼物	★	裂开的皮革×8（小精怪掉落）	120GIL、兰特女巫的咒纹贴纸、雷杨克的咒纹贴纸
裁缝铺的挑战	★	液体玻璃×3（时光底栖怪掉落）	200GIL、天蓝色蝴蝶
献给神的旋律	★	夜鬼的骨片×3（冈特掉落）	180GIL、雪精的翅膀、舞会面具
打倒魔导机	★	死亡线圈×5（葛楚德掉落）	150GIL、高贵的坠饰
梦幻称号	★	传说称号的证明（在11时的北站广场或南站广场与四处走动的祭司对话捐3次钱即可拿到）	2000GIL、橘色蝴蝶领结、脉冲的纹章贴纸

依赖名称	难度	依赖内容	完成奖励
人偶师的忧郁	★★	高级润滑油×1（无畏战机掉落）	700GIL、蓝色螺旋桨、星星发夹
复仇之牙	★★	有缺口的牙×10（丽齿兽掉落）	500GIL、警备军一般兵科徽章
不要命的人玟前	★★	风龙之羽×1（佐莫克掉落）	800GIL、天蓝色羽毛发夹、卡多的黑色标志
夜间巡逻	★★★	有缺口的牙×10（丽齿兽掉落）、死亡线圈×15（葛楚德掉落）	1200GIL、正规飞行员徽章复制品、研修飞行员徽章会制品
魔法画笔	★★★	夜鬼的骨片×10（冈特掉落）、风龙之羽×8（佐莫克掉落）	1400GIL、贵妇的坠饰、草莓冰淇淋
异端的操纵兽	★★★	高级润滑油×5（无畏战机掉落）、液体玻璃×10（时光底栖怪掉落）	1300GIL、防范警示灯、博士的胡子
直到拯救陌生人为止	★★★	嘎蝙蝠的毛球×60（嘻蝙蝠掉落）、裂开的皮革×80（小精怪掉落）	1800GIL、金光闪闪的铃、玻璃羽毛、麻醉药

悠斯南

依赖名称	难度	依赖内容	完成奖励
秘密的魔导机	★	乙太线圈×3（死亡恶魔掉落）	150GIL、白银锁头
陆行鸟女郎与少年	★	陆行鸟女郎的电话号码（调查娱乐区东南部巷子里的海报）	400GIL、躲在巢里的红色小陆行鸟、躲在巢里的蓝色小陆行鸟
梦幻鸡尾酒	★	透明果冻×4（布丁医护兵掉落）	200GIL、警示灯
以重建之日为目标	★	大神像的碎片×5（神谕区的地面有3个，悠斯南宫殿的花园有2个）	500GIL、绅士胡
灵感来源	★	折断之骨×3（斯卡狄内掉落）	180GIL、水精的翅膀
灵魂小号	★★	黄铜毒牙×10（阿努比斯掉落）	400GIL、喜悦锥形帽、兰姆葡萄干冰淇淋
无论经历几度星霜	★★	翡翠梳子（工业区通往仓库的高桥，高桥尽头的下层）、青铜怀表（工业区通往高桥的路上）	800GIL、心跳加速海滩伞、煐世的徽章贴纸
寻找未爆弹吧	★★	未爆烟火（调查仙人掌雕像旁的烟火装置）	900GIL、暮光眼镜、风暴机车贴纸
寻求真红	★★	焰龙逆鳞×1（萨勒蒂斯掉落）	600GIL、蕾布萝的夜色刺青贴纸、蕾布萝的草绿刺青贴纸
召唤魔兽吧	★★	折断之骨×5（斯卡狄内掉落）、黄铜毒牙×10（阿努比斯掉落）	600GIL、变身独角兽、变身用单角
回春妙药	★★	独眼球×1（独眼狂人掉落）	700GIL、四叶幸运草、枞树
求道者探求之物	★★★	焰龙逆鳞×5（萨勒蒂斯掉落）、独眼球×5（独眼狂人掉落）	1200GIL、闪烁的豆电球、深蓝电吉他
以魔还魔	★★★	放射轴承×30（重装步兵掉落）	1300GIL、圣人的胡子、占星的羽冠
对究极的渴望	★★★	放射轴承×10（重装步兵掉落）、乙太线圈×15（死亡恶魔掉落）、透明果冻×30（布丁医护兵掉落）	1600GIL、红色螺旋桨、麻醉药

死亡沙丘

依赖名称	难度	依赖内容	完成奖励
生态调查	★	干掉的鳞片×3（砂鱼人掉落）	200GIL、龙龟甲壳
沙漠违禁品	★	梅嘎蝙蝠的毛球×8（梅嘎蝙蝠掉落）	240GIL、蕾布萝的虹彩刺青贴纸、部族刺青贴纸
幸运的驱魔符	★	蜥蜴尾巴×3（在沙丘杀死在地上爬的蜥蜴后捡取获得）	400GIL、南瓜头
权势竞争Ⅰ	★	亡者之齿×5（骸骨掉落）	200GIL、PSICOM参谋肩章复制品
自尊与义气Ⅰ	★	已泛黄的骷髅×3（在石板之祠或神殿内破坏骷髅雕像后捡取获得）	300GIL、特务飞行员徽章复制品、PSICOM医护兵勋章复制品
自尊与义气Ⅱ	★	已泛黄的骷髅×5（在石板之祠或神殿内破坏骷髅雕像后捡取获得）	500GIL、卡多的蓝色标志、黑暗骑士的眼镜
抢手的理由	★	蜥蜴尾巴×5（在沙丘杀死在地上爬的蜥蜴后捡取获得）	800GIL、型男的胡子、执事的胡子
沙漠盛开的蔷薇	★★	沙漠蔷薇×1（大地吞噬者掉落）	700GIL、PSICOM制空兵勋章
新的使用法	★★	蜥蜴尾巴×20（在沙丘杀死在地上爬的蜥蜴后捡取获得）	1600GIL、名匠的胡子、老绅士的胡子
给心爱的孩子	★★	仙人掌公仔×1（仙人掌怪掉落）	500GIL、1/2仙人掌怪、薄荷巧克力冰淇淋
权势竞争Ⅱ	★★	亡者之齿×20（骸骨掉落）	600GIL、PSICOM机甲兵勋章复制品
献给神像的礼物	★★	巡礼十字座×3（在死亡沙丘各处或神殿里获得，每天都会更新，或者在主线完成后去拉斐安找干练团员以每个1000GIL的价格购买）	600GIL、天蓝色丝绸高筒帽
奇迹的老酒	★★	罐子破片×10（薛丁格掉落）	500GIL、黄色蝴蝶领结、可幽可幽罐的贴纸
警备强化命令	★★	有机装甲壳×1（固兰盖奇掉落）	700GIL、PSICOM突击队章复制品、OK绷
委托者的真面目	★★	梅嘎蝙蝠的毛球×10（梅嘎蝙蝠掉落）、罐子破片×5（薛丁格掉落）	600GIL、蓝色鸭舌帽
讨伐战开始！	★★★	沙漠蔷薇×10（大地吞噬者掉落）、干掉的鳞片×30（砂鱼人掉落）	1700GIL、玻璃花瓣、麻醉药
盗贼团的新武器	★★★	有机装甲壳×5（固兰盖奇掉落）、仙人掌公仔×5（仙人掌怪掉落）	1300GIL、黑白电吉他、黄色螺旋桨
自尊与义气Ⅲ	★★★	已泛黄的骷髅×30（在石板之祠或神殿内破坏骷髅雕像后捡取获得）	1500GIL、纯白电吉他、安全战斗斧

蛮荒原野

依赖名称	难度	依赖内容	完成奖励
献给阳光的花	★	日轮灵花×3（白天在风之原或隐士之荒野采集）	250GIL、红色花朵
献给月光的花	★	月读幻花×5（晚上在风之原或隐士之荒野采集）	400GIL、水蓝色花朵、银色世界之木
要是能忘记一切	★	彩色果冻×8（小魔王红椒掉落）	120GIL、阳光蝴蝶、黄昏蝴蝶
饥饿de陆行鸟	★	基沙尔野菜×5（完成支线“女儿的心愿，父亲的心愿”后在坎帕斯农场的田里种菜获得）	500GIL、1/6金陆行鸟、1/6银陆行鸟
神秘的鼹鼠料理	★	奇岩鼹鼠×1（在奇岩地带采集）、陆行鸟茸×3（白天在亚克特森林采集）、夜光菇×2（晚上在亚克特森林采集）	800GIL、爽朗海滩伞、独角兽市场贴纸
蛮荒原野的危机	★	蔬菜的种子×10（在蛮荒原野的闪光点采集或在各处城镇的杂货铺购买）	300GIL、花朵图案贴纸、早餐的平底锅
感谢的话	★	灵验凝胶×3（大布丁掉落）	240GIL、水蓝圆点缎带、桃子色圆点缎带
新的肥料	★	浓稠溶液×5（巨害植物怪掉落）	200GIL、椰子树、文豪的胡子
莫古坦的祈祷	★	树精胞子×10（德律亚得掉落）	300GIL、诺拉的绿色贴纸、诺拉的天蓝贴纸
对森林守卫的疑问	★	大王花的花粉×12（大王花掉落）	120GIL、警备军医护兵科徽章

实用技术
研究中心

依赖名称	难度	依赖内容	完成奖励
太鼓的声响	★	绿色皮革×6（妖精掉落）	180GIL、卡多的红色标志、船员胡子
来自崖下的声音	★	多汁肉肠×10（野猕猴或狂暴猴掉落）	200GIL、欢乐锥形帽、心动锥形帽
希尔基斯的秘密	★	基沙尔野菜×3（完成支线“女儿的心愿，父亲的心愿”后在坎帕斯农场的田里种菜获得）、坦塔尔蔬菜×2（完成支线“老人与蔬菜”后在调查者营地的田里种菜获得）、希尔基斯野菜（完成主线“为了微小的和平”后在莫古利之里的田里种菜获得）	900GIL、黄昏色羽毛发夹、龙皮腰包
只要两人一起	★	日轮灵花×8（白天在风之原或隐士之荒野采集）、月读幻花×6（晚上在风之原或隐士之荒野采集）	750GIL、白色花朵、粉红色花朵
拯救急病患者!	★★	陆行鸟活力饮料×1（把8个陆行鸟茸和6个大王花的花粉交给亚克特的药师卡迪西亚即可制作）、动物治疗剂×1（完成支线“狗与女医与助理”后与琪坦对话制作，材料参考上文的支线攻略）	1000GIL、躲在巢里的黑色小陆行鸟、躲在巢里的紫色小陆行鸟
求人的莫古丘	★★	美味晚餐×1（完成支线“传说级的料理”后与艾列斯的厨师对话制作，材料参考上文的支线攻略）	850GIL、粉色腰包、躲在巢里的白色小陆行鸟
为了未来	★★	AMP晶片×1（郁金香掉落）	700GIL、PSICOM将官肩章复制品、警备军机动兵科徽章
肉丸子作战	★★	多汁肉肠×15（野猕猴或狂暴猴掉落）、绿色皮革×15（妖精掉落）	600GIL、镀银阶级章、铜奖牌
改良不懈	★★	不吉剑牙×1（亚潘达掉落）	650GIL、将军的胡子、宰相的胡子
不为人知的愿望	★★	彩色果冻×20（小魔王红椒掉落）、浓稠溶液×10（巨害植物怪掉落）	700GIL、阳光海滩伞、桃子刺青贴纸
怪物猎人的挑战	★★	浓绿色背苔×2（陆行鸟吞噬者掉落）	800GIL、1/6黑陆行鸟、1/6紫陆行鸟
陆行鸟茸之谜	★★	陆行鸟茸×10（白天在亚克特森林采集）	600GIL、1/6红陆行鸟、1/6蓝陆行鸟
陆行鸟vs.陆行鸟吞噬者	★★★	浓绿色背苔×8（陆行鸟吞噬者掉落）	1300GIL、1/1红色小陆行鸟、1/蓝色小陆行鸟
至高美酒原料	★★★	树精胞子×10（德律亚得掉落）、浓稠溶液×20（巨害植物怪掉落）、大王花的花粉×50（大王花掉落）	1500GIL、1/1紫色小陆行鸟、1/1黑色小陆行鸟、麻醉药
对女神祈愿	★★★	不吉剑牙×5（亚潘达掉落）、AMP晶片×5（郁金香掉落）	1600GIL、尸骸的翅膀、凶恶巨兽的咒纹贴纸

世界共通

依赖名称	难度	依赖内容	完成奖励
巧可莉娜心中的钥匙（主线相关）	★	回忆的银币（艾列斯山丘西南方的大桥上）	笑容的灵魂碎片
少女的挑战书	★	勇气的证明（路克瑟里欧·大圣堂门口的地面上）	600GIL、银奖牌
忘了带走的心意	★	蓝紫的护身符（路克瑟里欧·南站监视塔对面的宝箱）	800GIL、紫色花朵
为了看见天明	★	青金石（悠斯南·娱乐区往神谕区大门对面建筑与景观植物之间）	700GIL、都会眼镜
一生一世的大事	★	健力腰带（11时～16时在悠斯南·工业地带中央调查发光的地面）	800GIL、银色发条
消逝者的心愿	★	旧式相框（蛮荒原野·调查者营地树丛后面的宝箱）	800GIL、玻璃之星
主要街道开放通行Ⅰ（第9天之后出现）	★	“光都圣门”开放的证明（路克瑟里欧·无名墓地最西北方向的桥上）、“绿野圣门”开放的证明（蛮荒原野·艾列斯山丘最东南方向的桥上）	800GIL、乌尔达哈制式剑、乌尔达哈制式盾
主要街道开放通行Ⅱ（第9天之后出现）	★	“绿野大门”的钥匙（蛮荒原野·巨塔山麓南端中部，飞船外面的宝箱）、“沙漠大门”的钥匙（死亡沙丘·绿洲大灯塔里，需要用“巡礼的十字架”来解除沙尘暴）	1200GIL、格里达尼亚制式剑、格里达尼亚制式盾
主要街道开放通行Ⅲ（第9天之后出现）	★	工商团体的契约书（悠斯南仙人掌像附近）、盗贼团的血书（死亡沙丘·巨兽坟场的“石板之祀”里面）	1200GIL、利姆萨·罗敏萨制式剑、利姆萨·罗敏萨制式盾
寻找莫古利之里	★★	莫古利星辰（在莫古力的村子调查宝箱）	1000GIL、花精的翅膀
女神的禁书	★★	艾特罗的禁书（蛮荒原野·圣徒聚落波尔塔旅馆斜对面建筑门边）	1200GIL、1/1银色小陆行鸟
再次飞向天空	★★	已故障的回转仪（蛮荒原野·坠落的飞空艇门口的宝箱）	1300GIL、高级发条、一点点的黑人头
太古遗迹的起源	★★	黄金圣甲虫（死亡沙丘·遗迹本殿黄金之间，支线“对终焉咆哮的兽”触发地点的房间里）	1400GIL、金锚、坚钢龟甲壳

攒钱攻略



①刷仙人掌

在死亡沙丘的绿洲大灯塔固定会刷出仙人掌，光是EASY难度下就一只5000GIL，刷到灭绝估计手上也差不多接近百万了。在第9天之后的金钱掉落数会增加。

②第9天之后刷尸界的敌人

在第9天之后完成祈祷画布“主要街道开放通行Ⅰ”、“主要街道开放通行Ⅱ”、“主要街道开放通行Ⅲ”后开通大陆之间的桥，在大陆之间的桥上经常会出现尸界，尸界里敌人掉落的GIL都是翻倍的。

成就/奖杯攻略



不灭的闪光 白金

说明：拿到除该奖杯之外的所有奖杯



解放者的奖励 铜杯/15点

说明：序章主线完成时获得。



深信着将会重逢的未来 铜杯/15点

说明：路克瑟里欧主线完成时获得。



在绝望的尽头找到希望 铜杯/15点

说明：悠斯南主线完成时获得。



秘而不宣的圣宝之谜 铜杯/15点

说明：死亡沙丘主线完成时获得。



冀望着混沌的守护者 铜杯/15点

说明：蛮荒原野主线完成时获得。



属于你所诞生的行星的故事 金杯/90点

说明：结局获得。



超越了13的世界 银杯/30点

说明：完成35～40个支线任务（根据难度不同数量也会不一样）使尤古多拉希尔顶部的花苞开花即可。



父与子与陆行鸟 铜杯/15点

说明：蛮荒原野主线完成时获得。



救济的旅途 铜杯/15点

说明：完成5个支线探索。攻略详情参照上文。



光辉的救济者 铜杯/30点

说明：完成25个支线探索。攻略详情参照上文。

陆行鸟的恩人 铜杯/15点

说明：在蛮荒原野喂食陆行鸟，在陆行鸟能够在空中慢慢落下来之后再继续喂食3～4次直至其完全回复。不想浪费道具的话可以去蛮荒原野地图各处吃“幽儿的花”，吃完后第二天还会刷新。

蜥蜴的天敌 铜杯/15点

说明：在死亡沙丘打倒30只蜥蜴，地面上趴着的很小的那种。

复甦的红雷 铜杯/15点

说明：在终盘的大圣堂里通过4个试炼之后去中间调查祭坛拿到最终武器与盾。

斗技场的女王 铜杯/15点

说明：在悠斯南的斗技场获得10场胜利。由于一场战斗是自动消耗10分钟的时间，不希望浪费时间的话建议事先先存档。

摄魂者 银杯/30点

说明：累计拿到50个灵魂之种，在尸界出现时可以捡取到。可以累计至下一周目。

搭列车GO吧！ 铜杯/15点

说明：搭乘过所有铁路线的列车，路克瑟里欧北站可以前往悠斯南，路克瑟里欧南站可以前往死亡沙丘和蛮荒原野，需要注意的是蛮荒原野和死亡沙丘之间也是能够相互通行的，不想浪费时间的话建议搭乘之前先存档，拿到奖杯后再读档。

留在地图上的伟业 铜杯/15点

说明：架起连系4块大陆的所有桥梁，完成祈祷画布“主要街道开放通行Ⅰ”、“主要街道开放通行Ⅱ”、“主要街道开放通行Ⅲ”。

本业是万事通? 铜杯/15点

说明：完成25个祈祷画布的任务。攻略详情参照上文。

新入行刀匠 铜杯/10点

说明：首次改造武器。二周目之后限定，在情报商处可以购买改造用的素材。

学徒级盾牌工匠 铜杯/10点

说明：首次改造盾牌。二周目之后限定，在情报商处可以购买改造用的素材。

有样学样炼成士 铜杯/10点

说明：首次合成技能。

初学加工师 铜杯/10点

说明：首次融合配件。在二周目的宝箱里取得上一周目已经拿到过的饰品后该周目再次拿到时就会自动进行饰品的融合。

见习服饰家 铜杯/10点

说明：首次自定样式。

初出茅庐染匠 铜杯/10点

说明：首次变换配装颜色。在装饰栏里编辑饰品的颜色即可。

武器专家 铜杯/15点

说明：改造了30次武器。二周目之后限定。

护盾工匠 铜杯/15点

说明：改造了30次武器。二周目之后限定。

技能大师 铜杯/15点

说明：合成了30次技能。



配件设计师 铜杯/15点

说明：融合了30次配件。二周目之后限定，在宝箱里获得的饰品如果是上一周目已经获得的话就会自动进行。普通情况下一个周目之内是很难完成的，这时候就可以利用方舟里二周目之后出现的水晶，保持当前状态下重新开始新的一周目，这时候就可以重新开始收集配件来进行融合。同一饰品最多可以融合两次，第三次之后就只能获得GIL。

女神的服装顾问 铜杯/15点

说明：获得了30件配装。去各城镇的装备店购买是最快的，在第9天完成祈祷画布“主要街道开放通行Ⅰ”、“主要街道开放通行Ⅱ”、“主要街道开放通行Ⅲ”之后各商店还会进货新衣服。

神秘的灵药 银杯/30点

说明：获得万灵药，累计交给魔商人99个灵魂种子后获得，还有一个方法就是联网使用异世界通信，从NPC手中购买，购买之前建议先存档，等奖杯弹出来之后再读档。

破坏的圣衣 金杯/90点

说明：获得了蕴藏破坏魔力之配装。在开启第14天的隐藏迷宫并打倒隐藏BOSS之后获得。

超究武神 金杯/90点

说明：称霸终极冥宫。在开启第14天的隐藏迷宫并打倒隐藏BOSS之后获得。

热砂的屠龙者 金杯/90点

说明：打倒死亡沙丘的邪龙“艾罗涅特”。接下死亡沙丘遗迹里的支线，在第7天之后的死亡沙丘里在大沙漠内四处逛就可以遇到，外表看起来是一个黑球。

进击的斗士 铜杯/15点

说明：打赢100场战斗。

身经百战的豪杰 铜杯/15点

说明：打赢300场战斗。

屡获殊荣的英雄 银杯/30点

说明：打赢500场战斗。

会心的一击！？ 银杯/30点

说明：伤害的输出达到一定程度，一周目时如果手上有克劳德的特典换装的话应该很容易获得。如果没有特典换装的话在二周目时开启伤害上限，去锻造屋把武器的攻击力尽量升上去之后，去野外随便找一个小BOSS级的杂兵将其弄倒地，开超频然后使用王牌驱散。

打爆你！ 铜杯/15点

说明：累计让敌人倒地50次，如果平时经常刷任务的话这个奖杯就不算很难。

光辉招来的奇迹 铜杯/10点

说明：消耗50点GP，平时如果经常使用GP来四处移动的话基本上在终盘之前就能够拿到了。

绝妙的一着 铜杯/15点

说明：在适切的时机防御成功。在序章的教学关卡就能够获得。

破灭的使者 铜杯/15点

说明：首次打倒“最后一只”。平时如果没有遇到的话可以在隐藏迷宫里拿。

歼灭的死神 银杯/30点

说明：打倒10只的“最后一只”。平时如果没有遇到的话可以在隐藏迷宫里拿。



实用技术 研究中心

纠正 335期关于蛮荒原野的主线里写到的“右左右左”的跳跃顺序，实际上应该为“右左左右”的顺序，给各位读者造成误解实在是很抱歉。



GOD EATER 2

奖杯全攻略

就在截稿前三天，宇宙人我终于把本作白金了，还顺便带哪尼和实习编辑鱼楠打过了黑狐狸，帮他们拿到了人生第一个白金(散花)!虽然比起《讨鬼传》简单得多，但若要深入地玩的话还是能玩上很长时间的，比如完成全支线全任务，对于喜欢本作的玩家来说，白金才是这游戏的开始。游戏中无论敌我双方都有很多看似不平衡的设定，比如我方有过于强大的血技和自制子弹，敌人也有像黑狐狸那样的变态BOSS，某种意义上正好扯平，所以玩起来既爽快又有挑战性，可以说本作并没辜负发售前玩家寄予的厚望。 文 宇宙人 美编 心の永恒

噬神者2		NBGI	动作
多机种	ゴッド イーター2		日版
	2013年11月14日	本地1人、局域网1~4人	5980日元
	对应机种为PSP、PSV		对应玩家年龄：15岁以上

种类	名称	解锁条件
白金	ゴッド イ–タ–	获得其他所有奖杯
银杯	神机适合者	剧情奖杯
银杯	初めての胜利	首次击杀荒神成功
银杯	血の觉醒	觉醒血之力，推进剧情可获得
银杯	蛊惑の妖妇	击败感应种荒神イエン・ツイ–
银杯	追悼	剧情奖杯
金杯	悲しみを乘り越えて	剧情击破感应种荒神マルド ゥ–ク
银杯	交错する意志	剧情奖杯
银杯	迫る终焉	剧情奖杯
金杯	螺旋の树	剧情奖杯
银杯	亚空の圣母	击败感应种荒神ニュクス・アルヴァ
银杯	狂宴の祈祷师	击败感应种荒神カバラ・カバラ
金杯	人々のゆりかご	击败キュウビ
银杯	轰雷の龙斗士	击败感应种荒神スパルタカス
金杯	祸ヨリ来タリシ者	击败マガツキュウビ
金杯	极めし一击	将任意路线的血技升满然后装备上
铜杯	神机开放	用捕食活体荒神的方法发动神机解放
铜杯	命を共に	用连结救援把同伴救活
铜杯	想いをのせて	把荒神子弹传送给同伴发动神机解放
铜杯	托された力	获得同伴给予的荒神子弹
银杯	一人前の神机使い	10个任务获得SSS评价
银杯	スゴ腕の神机使い	20个任务获得SSS评价
金杯	达人级の神机使い	50个任务获得SSS评价

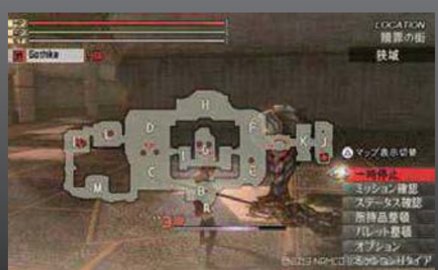
▶ 白金指南

总的来说《噬神者2》的奖杯非常的简单，既没有全任务也没有全支线之类繁琐的奖杯，只要顺着升级任务打到难度10并击杀空狐，此时就算没白金也不远了。个别荒神的讨伐任务可以查看上一期以及本期补完的荒神攻略。下面再讲解一些稍微有点难度的奖杯解锁的方法。

▶ 达人级の神机使い

第一眼看上去以为是最难的奖杯，但其实非常简单(至少比杀黑狐狸轻松)，仅普通任务R1~R4就有超过50个任务，如果到R8都还没解锁这个奖杯，用R8的武器回去碾压完成早期的任务就可以了。

▶ 极めし一击（刷血技的方法）



要求将任意血技升到最高，血技升级速度是跟任务难度挂钩的。刷R9、R10的任务比早期的要快得多。其次选一些容易刷，升级快的血技，一般是攻击频率高的□键攻击，比如：短剑【风斩りの阵】；长剑【贰式・连射】；大剑【ライオットスイング】；喷射锤【アイアンハート】；长枪【暴

风圈・甲】等等。另外刷血技的时候要尽量打出会心一击，对血技的升级速度有加成。

前期刷血技的地方推荐高难度任务R5的“火车”，出发前记得先装上最弱的武器以及强化插件“血の活性（小）”，NPC也不要带，开场之后玩家在N区，而BOSS出现的地方是J区（分隔在场地最左和最右侧），只要躲在N、L两区就不会被BOSS发现，而这两个区里面会不断出现杂兵“ナイトホロウ”，这些杂兵很容易打出会心一击。刷得差不多的时候就可以直接退任务即可获得经验。这个任务刷前三级的血技都非常快，但是刷第四级的效率比较低，建议到难度9、10的任务中刷。



子弹研究

▶ 狙击

BB弹变异效果

名称	效果	BB等级
残留	初弹限定，可以贯通荒神的子弹	1
多段ヒット	初弹限定，具有多段伤害	3
结合阻害弹	初弹限定，让荒神的防御力降低	4
识别效果	变异的模组不会伤及同伴	5
シャンセラ-	能够中和抵消掉一部分荒神的飞行道具攻击	6
マ-カ-	初弹限定，命中的地方会残留一个球，同伴的追尾弹会被诱导到这个球所在的部位	8
超长距离弹	初弹限定，距离跟威力成正比地提升	9

前作大放异彩的狙击枪身在本作中失色了很多，主要是很多针对性的调整让狙击变得不如前作强势，比如消耗OP严重，经常打两发就没OP了，自制子弹配制不好甚至会1发把OP打光威力却依然不突出。此外，无法装备诱导弹头也是狙击一大改动，使得这把武器很不适合新手使用。

变异芯片里面初弹限定的非常多，意图也很明确，这里就不作一一分析了。重点要分析的是怎样提升狙击威力，关键就是超长距离弹（果然要“一发入魂”才能对得起狙击这个名称啊）。正如上面的表格所说，子弹距离越远威力越强，这个修正比例是非常明显的，就拿射击场的地形来说，最近和最远两个距离打出的伤害就相差了一倍不止！其次，这个变异虽然是初弹限定，但是对接续的子弹也有威力加成，做个简单的试验：首先初弹设定成无属性的子弹并装上超长距离弹的变异，2设置一个“1与物体冲突时”触发的火属性弹丸。之后进行测试，你会发现火属性的伤害同样会随着距离延长而增加威力。这就证明了后续弹头同样会得到威力加成。最后，狙击还自带弱点特效，因此如果瞄准得好，一发造成的伤害是难以估计的。

实战中可以利用狙击的隐藏技能走到远的地方（如果有NPC记得先命令分散行动），然后开镜远距离瞄准射击（开镜之后再次长按R键可以进入第一人称瞄准模式，再按R+○可以继续放大倍率）。不过这个战术对场地有比较严格的限制，愚者の空母、苍冰の峡谷之类的场地会有意想不到的发挥。

内脏破坏弹v2

模组	尺寸	弹头	条件	方位	变异	属性
1	M	狙击弹：狙击弹/通常	按键时	–	–	无
2	L	弹丸：直进/极短	1与任何物体冲突	–	–	有
3	M	球：敌に贴りつく/生存时间短	1与任何物体冲突	–	–	有
4	M	弹丸：直进/极短	3发生后0.2秒	–	–	有
5	M	弹丸：直进/极短	4与任何物体冲突	–	–	有

根据前作的内脏破坏弹的理念制作的子弹，而且游戏早期就能制作，消耗OP48，正好能开两枪。如果要变异成“超长距离弹”可以将2的L弹头改成M，4或5任意一个改成S，或者干脆多装备一个技能“节约”，这样也能打两发。

▶ 冲锋枪

BB弹变异效果

名称	效果	BB等级
ホ-ミング	初弹限定，带追尾效果的弹丸	1
扩散复制	初弹限定，向三个方向发射追尾弹	3
连锁复制	初弹限定，命中敌人后会弹射攻击附近的敌人	4
识别效果	该模组不会伤到自己的同伴	5
跳弹	初弹限定，撞到地形的时候会反射的弹丸	6
OP回收弹	初弹限定，命中敌人的时候OP回复量增加	8
モジュ-ル数+	初弹限定，自制子弹的模组数加1	9

个人认为冲锋枪才是本作最简单野蛮的武器，没有之一。冲锋枪子弹的模组数少，单发威力低，而且枪身普遍的参数都比较低，但是优点也非常鲜明。首先冲锋枪的子弹命中敌人可以恢复少量的OP，只要制作子弹的时候控制好OP消耗，子弹根本就打不完！其次是连续命中敌人造成失衡的几率会更高，这就使得冲锋枪在实战的时候有很可怕的破坏力。编辑子弹的时候应该以压低OP消耗同时增加命中次数为主要目的，毕竟模组数只有3，简单的反而更好。



追踪弹

模组	尺寸	弹头	条件	方位	变异	属性
1	M	连射弹：连射弹/通常	按键时	–	ホ-ミング	无
2	S	弹丸：直进/极短	1与任何物体冲突	–	–	有

简单粗暴。OP消耗只有3，而且又有追向性，再加上一个“节约”就能实现无限射击。锁定敌人之后就能边跑边将对方射到死（□键好伤）。

弹射弹

模组	尺寸	弹头	条件	方位	变异	属性
1	M	连射弹：连射弹/通常	按键时	–	连锁复制	无
2	M	弹丸：直进/短	按键时	–	–	有
3	S	弹丸：直进/短	2与任何物体冲突	–	–	有



真正发挥出冲锋枪在群战中拔群性能的子弹，使用时一定要将两只荒神引到一起，大小不限，越近越好，否则跟普通子弹没什么区别。这种子弹命中一只荒神之后就会马上弹射到另一只荒神身上，距离近还会再反弹一次。OP消耗9，非常低，而且单发子弹命中次数多，只要保证两只荒神贴得够近，子弹根本就射不完。此外，如果荒神死了，只要尸体还没消失，依然可以作为跳子弹的靶子，非常暴力。实际效果大家可以尝试一下，卫星炮什么的根本就不够看！

根据具体的任务，模组3可以改成其他属性的子弹。面对两只不同属性的荒神时就能分别克制它们了。

异常状态弹

模组	尺寸	弹头	条件	方位	变异	属性
1	M	连射弹：连射弹/通常	按键时	–	OP回收弹	麻痹or对神抗体or毒

同样是一颗打不完的子弹，OP消耗只有4，而且有OP回收的变异。但缺点是伤害实在太低了，而且M口径的弹头实在不知道要打到什么时候才能让荒神中异常状态。如果真的想麻痹荒神可以接续个L口径的子弹，但是OP消耗速度比较快，使用度不高。

▶ 爆破枪

BB弹变异效果

名称	效果	BB等级
减衰缓和	连续命中的时候威力下降率减少的弹丸	1
充填	发射后经过的时间越长，威力越高的弹丸	3
识别效果	该模组不会伤到自己的同伴	5
抗重力弹	根据重力方向的移动量提升威力	6
反射诱导	跟其他子弹接触后，强化其威力并将其诱导到敌人的方向	8
交叉消灭解除	跟其他模组相碰不会被互相抵消掉	9

本作的爆破枪是一把名副其实的大威力地图炮，因为子弹模组数最多，而且可以积蓄OP到1000点，所以自制子弹有很广阔的设计空间。单发威力自然是其他枪械所无法比拟的。当然，OP的庞大消耗量使得它无法经常使用（光专属的LL口径弹头一个就要消耗150OP了）。另外，OP积蓄是要手动完成的，实战的时候要求玩家时刻留意自己的OP槽并进行上弹，颇为繁琐。

大家留意一下BB弹的发射变异效果就可以发现，提升子弹威力主要有两种途径，分别是抗重力弹和充填。前者主要是用制御：静止/生存时间极长来延长着弹时间，后者可以直接90°往天上射击，然后再落下造成巨大伤害，这就是卫星炮的基本制作理念。不过充填会引发另一个问题，那就是发射之后到着弹耗费的时间，虽然时间越长威力越高，但是等待时间过长会影响到实用性，这时搞不好同伴都已经把荒神收拾了。

卫星炮（范例）

模组	尺寸	弹头	条件	方位	变异	属性
1	S	装饰レ–ザ–：直进/短	按键时	垂直+90°	–	有
2	M	制御：下を向く/生存时间极长	1发生后0.5秒	–	充填	有
3	M	制御：下を向く/生存时间极长	2自然消灭时	–	抗重力弹	有
4	S	装饰レ–ザ–：直进/短	3自然消灭时	–	–	有
5	M	制御：その场に静止/生存时间短	4与任何物体冲突	–	–	有
6	LL	爆发：爆发/通常	与5同时发生	–	识别效果	有
7	LL	爆发：爆发/通常	5发生后0.5秒	–	减衰缓和	有
8	LL	爆发：爆发/通常	5发生后1秒	–	识别效果	有

将威力发挥到极致的卫星炮例子，用测试枪身打出的伤害是2万8千，装上带属性的枪身之后伤害可以轻松突破6万，但是由于中间用了两次生存时间极长的制御，所以发射后到着弹时间长达1分5秒。而且消耗505OP，实用性偏低。配合节约或者トリガ–ハッピ–会有更好的发挥。



▶ 霰弹

BB弹变异效果

名称	效果	BB等级
多段ヒット	给予荒神多段伤害，但是模组数降低到3	1
キャンセラ–	能够中和抵消掉一部分荒神的飞行道具攻击	3
彻甲化	近距离命中时无视荒神的防御力	4
识别效果	不会攻击到我方同伴	5
デコイ化	能够吸引荒神的追尾远程攻击	6
冲击弹	伤害降低到50%，但是更容易打出胆怯状态	8
距离补正极化	近距离状态下发射威力提升	9

如果说狙击要在超远距离下才能发挥实力，霰弹枪就是另一个极端。相比起其他武器，霰弹的优势既不用刻意拉开距离，也不用等场地多来几只怪，更不用积蓄OP个半天，OP满了随时切换就能使用。彻甲化还有距离补正极化都是要贴脸射才能发挥出优势的变异效果。对蝎子的盾牌、鸟人的下半身等坚硬的部位有意想不到的破坏效果。



上位新荒神攻略补完

▶ ニュクス·アルヴァ（圣母）



弱点属性	火、冰、雷、神
可破坏部位	天球、两足、スカート
特殊能力	给其他荒神回复HP

圣母是非常特别的荒神，主要是因为近战攻击碰不到她，只有用枪械才能攻击到。因此所有她出场的任务，讨伐对象都是别的荒神。不过好在圣母的血量非常非常少，而且所有属性都是弱点，一般都是优先将她击杀，只要配好子弹的话（比如前面提到的长距离狙击以及弹射弹），在她出手之前打倒也是可以的。作为女神的感应种，攻击套路跟女神几乎一样，特殊能力是会给其他荒神回复HP，不过使用频率不高。

圣母无视近战攻击，所以无法捕食到荒神子弹，但是击败她之后是可以捕食到素材的。而且圣母的高级素材在合成“极密度复合核心”能兑换很高的点数，后期推荐多刷R9的“三惨花”。

▶ カバラ・カバラ



弱点属性	火、冰、雷、神
可破坏部位	鼻、ヒレ、尾ビレ

感应种能力

发现玩家前，全场所有玩家维持在Burst LV3状态，但是敌人也会进入强制发怒模式。

主要招式

向前扑咬：跟グボロ・グボロ系荒神一样的向前滑动撞击。有时候会先跑动一小段距离再撞击，跑动过程有攻击判定。

雷球射击：用头上的主炮往前方射出一发缓慢前进的雷球，命中障碍物之后会引发大范围爆炸。

毒液喷射：仰头向天喷射出毒液并在特定玩家头上落下，范围比较广，但是预备动作明显，看见周围有毒雾的时候可以躲开。

●战斗要点

非常有趣的荒神，虽然是感应种，但是本身的实力比较弱弱，而且没发现玩家的时候还可以让所有人维持在LV3的解放状态，简直就是便利大众的好技能。玩家可以考虑优先击杀它，也可以找一个远离它的角落先搞死其他同场的荒神——前提是对怒状态的荒神有信心。BOSS的攻击模式跟グボロ・グボロ几乎一样，雷球和毒液都很好预判，只要注意它的撞击即可避免伤害。

▶ カリギュラ（龙帝）



弱点属性	火、雷
可破坏部位	ブースター、左腕、右腕、头

主要招式

冰枪：手上制作出超长的冰枪，然后跳跃到空中俯冲下来将冰枪刺到地上。准备动作很明显，但是发动速度很快，而且在前方很大一片范围内追向性很强，距离比想象中远，因此建议防御。玩家的位置跟它比较近的时候，它有可能刺到玩家背后，所以要根据实际情况（对俯冲角度的把握）往左、右防御。

地面冰雾：手上积蓄一小团能量压到地上，然后在任意玩家脚下出现冰雾，发现身边有异样的时候马上冲刺躲开即可。

挥拳：左拳挥打攻击，发动速度比较快，对前方的玩家有一定威胁，平时从它右边进攻并且适当地保持一定距离提防这招。

范围冰雾：以身体为中心一定范围内造成冰雾攻击，攻击前同样会有一个准备动作特效，及时离开效果范围内即可。

手刀斩击：张开双手的长刀进行二连斩，速度比较快，看到它张刀刃的时候就要马上防御或回避。

冲刺斩击：跟汉尼拔的冲刺抓一样，但是会张开刀刃，范围超广，事先破坏掉手腕部分会降低这招的威胁。

喷射斩：先升到空中，然后用背后的喷射器制造冲力俯冲斩向玩家，是使用频率比较高的招式。如果从远距离看到它飞到天上的时候就应该防御了，站在他正下方反而没事。

冰球喷射：往前方发射数个冰球，速度快范围大而且威力很高，不过别呆在它正前方就不会有事。

雷光组合攻击：手上先积蓄一团黄色的雷光，然后升上空中同时往四周放出移动火柱（跟汉尼拔的火柱攻击相似），之后会俯冲下来用雷球攻击玩家，被打中的角色会陷入眩晕状态，最后他还会补一招刀割，看到它积蓄雷球的时候就要马上防御，尽量不要被雷球打中。放住了雷球之后不能掉以轻心，不然会被后面的横斩打到。

●战斗要点

汉尼拔的神属性禁忌种，前作DLC新增的高难度荒神，招式以神属性和冰属性为主，能通过背部的喷射器以及手上的双刀可以施展出非常华丽的招式。攻击

套路跟汉尼拔接近，除了上面介绍的那些之外，诸如前方扇形喷火（冰）、甩尾之类的招式也是会用的，只是危险性相对低一些。龙帝的招式范围很广，近战时不容易回避，但是只要掌握了判定范围之后很容易防御，因此推荐装备大盾出战以减少伤害。武器选用方面，切断系对全身（包括喷射器）都有很好的效果，平时从它两侧进攻，争取尽快破坏掉两个手腕，这样它伸出的刀刃距离就会大幅缩小。头部被破坏之后能轻易打出会心，但是围绕头部进攻比较危险，因此可以考虑攻击它的四肢，造成失衡倒地之后在攻击头部或者破坏背后的喷射器。

▶ スパルタカス（战鬼）



弱点属性	火
可破坏部位	左腕、右腕、两足
特殊能力	吸收周围荒神放出来的能量

主要招式

雷球三连投掷：跟汉尼拔伸出火剑的动作一样，但是双手会积蓄出雷球，然后分别投掷向远方。追向比较强，如果在正前方很难躲避，建议防御。

二连拳：跟龙帝的二连斩相似，虽然不会张开刀刃但由于提醒和动作位移的关系，有比较广的攻击范围，而且积蓄了能量之后攻击力会大幅提升。

雷球设置：身前做出一个雷球然后摔到地上，自己往后跃，然后雷球会小范围散开。

冲刺双爪击：跟汉尼拔的冲刺抓一样，但是强化状态之后会再往前方追加雷属性弹，危险性较高。

●战斗要点

汉尼拔的感应种，能够吸收其他荒神放出的能量提升自己的战斗力。吸收了能量之后背后会出现光翼，光翼的对数表示能量积蓄的等级，最高 3 级（6 翼状态）。由于这个特性使然，战鬼一般会跟其他大型荒神同时出场，因此难点在于怎样在其他荒神的干扰下作战。如果杀光了其他荒神之后，它便无法吸收能量了。此外，它受到伤害去别的地方捕食的时候，光翼状态也会解除。战鬼吸收能量的时间比较长，而且是毫无防备的状态。可以趁机攻击它弱点头部，如果输出够高还有可能打断它的蓄力，阻止它提升能力。但由于同场有其他荒神在，有时候会遭到干扰。正如前面所说，头部是它的弱点，用切断系的武器可以打出会心，平时也可以攻击它的四肢，争取造成部位破坏，甚至让它失衡倒地。武器推荐切断系，两足破坏掉之后用切断系武器可以打出会心。

▶ アマテラス（神煌妃）

弱点属性	雷
可破坏部位	女神像、角、腕触手

主要招式

火球拍打＋投掷：双手拿着两个巨大的火球，现在身前砸两下，然后分别往前方投出去。拍打的时候对靠近的玩家比较有威胁，但是投掷因为是直线的，而且追向一般，威胁不大。



跳跃踩踏：踩踏有两种，一种是先站起来，然后原地踩踏造成冲击波，因为神煌妃不会使用闪光，所以她站起来之后毫无疑问是这一招，还有一种是往前跳跃并且造成大范围冲击波，这个要视乎它落地的地方决定防御方向，太靠近的时候有可能被她震到背后，所以要根据形势及时转向。

火球投掷：高举一个巨大的火球砸向前方，威胁非常小。

地面火柱：把手伸到地下，然后从特定玩家脚下产生火柱，及时跑开即可。

火焰激光：前方火焰激光照射攻击，它发怒之后激光会变成前方扇形扫射，对贴近作战的玩家来说威胁很低，但是扫射对远程攻击的玩家比较危险。

冲撞：因为体型巨大的原因，冲撞攻击也颇有威胁，实在逃不掉可以防御。

浮游火球三连发：在身前放出三个浮游火球，然后朝着特定的玩家连续射击，火球飞行的过程是没有诱导的，因此可以及时避开或者防御。

触手连续拍打：触手三连拍打，有时候会追加第四下扑击，被任何一下打中都会马上眩晕，但是整套动作只有一次攻击判定，换言之防御之后或者被打中一次之后就不用担心受到后续伤害。

●战斗要点

前作 DLC 新增荒神，神煌妃的动作速度很慢，容易预判，但由于体型非常巨大，所以攻击范围很大，很难躲避，而且攻击力非常高，就算用后期的防具去打，被撞到一下子就会掉大半行 HP。冲击波产生的伤害同样非常高，不过比起本体还是友善一点。就算某些攻击就算躲不开冲击波也不能被本体打到。神煌妃除了女神像部分之外没有明显的弱点，推荐用擅长空战的短剑，或者攻击力高的大剑来应战，大剑可以装备“脑天破坏斩”或者选强化蓄力攻击的血技。注意追着头部去打危险系数较高，特别要注意触手连续拍打之类的攻击。如果想安全可以攻击触手，等造成失衡之后在打头部。另外，切断系武器攻击里面的腿部也有不错的效果，而且可以轻易造成失衡让她倒地。

▶ ツクヨミ（神蚀翁）



弱点属性 雷、神

可破坏部位 月轮、刀发、腕部装甲

主要招式

压倒的力：慢慢举着月轮升上天空，然后画面会变成粉色并且不断晃荡，但是攻击判定范围只有以它身体为中心的光柱部分，威胁较小，碰到光柱会中毒。

来回斩击：首先会假装出现硬直的动作，然后紧接着使出来回多段斩击，并且附带眩晕效果。第一次接触它的时候很容易被它一开始的硬直动作骗到而中招。一当它一连串的攻击打完之后就会跪在地上，此时才是真正的反击时机。

高速爬行＋光球设置：落地快速爬行较长距离，然后在经过的地方设置光球，光球过一段时间后会引发范围较大的光柱。

光刃射击：趴在地上然后往四周射出发光的刀刃，范围很大，有时候会扑倒某个玩家附近使用，建议跳跃躲避或者防御，如果被打到会中毒。

高空射击：月轮会放在胸前，然后朝着特定的玩家射出4发高速的光弹。有时候会跟压倒的力一样先升到高空使用。

光柱照射：把月轮高举到头顶，然后射出光柱并且扫射前方约180° 的范围，不过因为高度的原因，只要不跳起来就不用担心被打到。

●战斗要点

前作DLC新增荒神，本作取代了前作的男女神，因此男女神系的武器都是用它的素材制作。神蚀翁的招式比较霸道，而且很多都带猛毒效果的，战斗前可以事先装备上抗毒和抗眩晕(スタン)的插件。神蚀翁对切断比较弱，特别是月轮被破坏之后能打出会心。但是关键在于月轮的位置比较高，因此推荐短剑或者长剑，大剑蓄力或者“脑天破坏斩”都有很好的效果。此外，可破坏部位还有头发和腕部装甲，后者因为位置比较小，因此比较难破，推荐用霰弹近距离射击将其破坏。值得一提的是，神蚀翁如果不受到攻击，就算你在它身边吵翻了它也不会进入攻击状态。

▶ヴィ-ナス（美神）



弱点属性 火＞神

可破坏部位 背部ゼリ－体、右足ゼリ－体、左足ゼリ－体、臀部ゼリ－体

主要招式

带电冲撞＋放电：伸出身上的两根角，然后全身带电冲撞一段距离，被碰到会陷入眩晕状态。此时BOSS一般会停下并紧接使出范围放电。

带电乱撞：全身发电然后高速到处冲撞，速度比上一招快，冲刺结束后会有个趴下的硬直，但随后臀部的啫喱体会发射广范围的炮弹，因此难以靠近反击。发怒之后这招会变成在场地内来回冲撞好几次，判定也是多次的，所以要注意回避。破坏掉臀部啫喱体之后，冲撞结束不会发射炮弹。

毒雾旋转：从右脚的啫喱体里深处一根触手，然后喷毒旋转一圈，如果看不到右边是否深处触手，只要看到BOSS的身体周围出现毒雾的时候马上躲开就行了。破坏掉右脚的啫喱体之后它就无法使出这招。

触手挥打：左足啫喱体力深处长长的触手攻击前方和左侧。注意触手出现之后荒神会往后退，此时如果想躲到触手后面反而会中招。破坏掉左足的啫喱体之后它就无法使用了。

导弹射击：背部的这里体伸出炮台，喷出多个导弹落到前方周围，然后扇形射出。同样破坏掉背部的啫喱体之后就无法使用。

定位雷击：指定某个特定玩家，并在他脚下产生大范围的黑圈，黑圈会随着玩家移动而移动，不久之后就会发电攻击。只要及时防御即可。

●战斗要点

同样是前作DLC新增的荒神，在后期的大型荒神里面也算是非常棘手的敌人。因为攻击力高，而且范围令人头疼。可破坏部位有4个，全部破坏之后能够大幅削弱它的战斗力，但问题是都不容易破坏。枪身推荐霰弹或者狙击，前者除了背部之外其他三个啫喱体都能轻松破坏，而后者适合远距离狙破部位，因为BOSS使用冲撞的频率较高，因此拉开距离也容易，但缺点是啫喱体的位置不是侧面就是背面，不容易瞄准。近战武器推荐破碎系的，推荐大剑配血技“脑天破坏斩”，破碎系武器攻击腿部有橙色的效果，能轻易地给BOSS造成失衡，之后在它背后用“脑天破坏斩”就能攻击到背后的啫喱。

美神的弱点是女神部分，任何属性的武器都能打出会心，但是因为两边有触角，不容易命中。刚刚推荐的大剑“脑天破坏斩”、还有蓄力斩，又或者换小剑这种武器都能轻易攻击到这个部位。平时走到美神的正前方比较危险，但如果先将她打失衡再攻击会轻松得多。

▶キュウビ（天狐、九尾）



弱点属性 火、神

可破坏部位 头、尻尾、胸铠

主要招式

踩踏：跳到空中踩下来并在地上造成冲击波，比较普通的招式。

龙卷风：原地使出范围较大的龙卷风攻击，预判动作是缩起脖子。由于动作不明显，所以近战的时候一不留神就会中招。发现BOSS突然站在原地不动就要马上堤防这一招。

冲刺＋光球设置：张开另外6条光尾，然后往前充刺较长距离，并在经过的地方留下黑色的能量球，过一会爆炸，只要不靠近就没有威胁。

黑球射击：吐出一个黑球，落地后分裂成数个高速旋转前进，九尾的主要远程攻击手段。射击的路径是直线，所以威胁不大，只要不贪刀就不容易被打中。

后空翻：后空翻攻击并且在地面会出现黑影攻击前方一小段距离的目标。

甩尾＋光柱：做出一个非常潇洒的旋转甩尾动作并且在前方放出三个光柱，光柱几乎可以无视，主要还是看到九尾突然呆住不动就要马上躲开或防御。

光纤射击：从尾巴中射出无数条像光纤一样的紫色细丝，攻击玩家，范围大而且追向很强，但是贴近BOSS的时候范围没有威胁。

侧身撞击：比较普通的撞击，但由于发动快，难以预判，所以对近战角色有很大的威胁。

●战斗要点

九尾属于敏捷度高的荒神，身上几乎没有特别坚硬的部位，但是动作迅速，很多招式都令人防不胜防，其中特别要小心它的龙卷风和侧身撞击，稍有不慎必中无疑。对付它最好选一些机动性较好的武器或者血技能，视乎武器不同，一般攻击两三下就要适当地回避了。躲过龙卷风之后有很短暂的攻击机会。

九尾的弱点是头部，除了头部之外，贯通对还对前爪有效，而切断则对后腿、尾巴有效，破碎的伤害不理想，因此不推荐。尤其是锤子，机动性太差，很难打中它的弱点。保险的进攻方式可以追着它的后脚打，如果用机动性好的武器并且熟悉它的动作之后可以主攻击它头部。打前后腿能够让它失衡倒地，之后就可以全力攻击它头部了。

九尾虽然身体不硬，但是部位的耐性比较高，不容易破坏，特别是尾巴。因此个人推荐用霰弹枪对付它。

▶ マガツキュウビ（空狐）



弱点属性	火、神
可破坏部位	头、尻尾、胸铠
特殊能力	杀生石，在效果范围内的玩家 HP 上限会不断下降

主要招式

空狐的动作跟天狐几乎完全一样，但是多了一个非常烦人的招——杀生石，一般是发怒之后会马上使用（破坏了它的部位之后要第一时间逃离现场）。发动之后场地内会出现一个光球，此时地图上能看到以光球为圆心的一大片紫色区域，玩家在这个区域内 HP 上限会不断下降（注意是上限），最后会下降到剩下 1，如果越靠近光球，下降速度越快，杀生石效果的外围影响很小，但是靠近之后一瞬间 HP 上限就会跌到最低，还好陷入战斗不能状态再被救起之后 HP 上限能还原到 100。杀生石维持的时间很长，因此一旦发现空狐发动这招就要马上带着 NPC 换区。尽量不能死在杀生石的效果范围内，否则前来救援的同伴会受到影响，而自己被救起之后也会马上因为杀生石的效果而再次降低 HP 上限。

NPC 连结支援效果

角色	效果
Julius	任务开始10秒后和经过2分钟后共两次，全员发动Burst LV3状态
Nana	任务开始后5~10分钟之间，捕食得到的荒神子弹数量增加
Gilbert	任务开始后5~10分钟之间，特定角色的第一下攻击能强制破坏荒神的部位
Ciel	任务开始后2~5分钟之间，全员受到的伤害降低30%
Kouta	任务开始后2~5分钟之间，全员受到的伤害降低30%
Erina	任务开头2分钟内，全员移动速度增加20%
Alisa	任务开始5分钟后，全员动Burst LV3状态
Soma	任务开始后2~3分钟之间，所有人对荒神部位的破坏率提高30%
Haru	任务开始后2~3分钟之间，破坏荒神的部位不会活性化
Canon	任务开始后2~3分钟之间，特定角色的第一下攻击能强制破坏荒神的部位
Emil	任务开头2分钟内，所有人ST消耗降低30%
Rindou	任务开始后5~10分钟之间，所有荒神失衡率增加30%
Kigurumi	跟玩家装备支援技能的相同
Damian	任务开始30秒后，全场所有荒神陷入麻痹状态

"R10 原初の荒神" 攻略心得

游戏最后一个任务是对付空狐、禁鸟和金猴子。这恐怕是白金过程中最后的也是最难的一关。单机带 NPC 打必须做好充分准备才行，因此这里分享一下这个任务的心得。笔者使用的武器是神属性大剑，血技是**ライオットスイング**，这招用来杀金猴子有奇效，枪身用"GE **フレジェ**"，配前文介绍的弹射弹，技能最好配一个节约，这样就会轻松很多。NPC 选择 erina、ciel、canon。别吐槽误射姬……人家不仅输出高而且回复弹补给量超多，erina 的生存能力是所有 NPC 中最强的，因此强烈推荐，还有 ciel，回复弹不仅精准及时，特殊技能还可以感知到荒神的血量，可以更好地把握战况。

开场之后先让所有 NPC 分散待机，然后自己留下来对付空狐。如果空狐没有追着 NPC 跑，可以等 NPC 都分别引到了其他荒神之后，我们再转移战场，将空狐引到空闲的 NPC 那里，或者引到其中一只荒神那里。空狐也有可能跟着其中一个 NPC 跑了，导致跟其中一只荒神汇合。此时不管汇合的是哪一只，先去打自己能速杀的那只就行了。



两只荒神同场的时候就切换弹射弹来攻击，很快就能重创其中一只。当只剩下空狐的时候，这场战斗就胜利在望了。空狐濒死的时候还会发动一次杀生石，大家要做好心理准备，稍不留神很可能在最后关头前功尽弃。闪光弹一般是用在有不少角色死在杀生石范围内要去救人的时候，或者要第一时间逃出杀生石范围的时候。

游戏心情

因为前段时间阵营九宫格的突然再度流行，DND这个词汇又重新进入了大家的视野中，虽然在特定圈子中已经广为人知，不过这里还是要解释一下。DND（或D&D）全称是Dungeons & Dragons，直译是“地下城与龙”，不过因为翻译习俗和阅读顺畅感上的需要，一般翻译为“龙与地下城”。本质上来说，DND就是一套桌面游戏规则，只要按照这套规则设计模组和进行游戏，就可以获得一段独属于玩家自己的精彩冒险故事，而九阵营划分也是出自这套规则。

这篇游戏心情的创作起点，也是源自于对阵营九宫格的创作，当我尝试着把小编们放进与其特征对应的阵营当中时，一个更古怪的念头划过我的脑海：如果我把整个DND规则套进杂志的制作当中，会得出什么样的有趣结果？于是，本期龙与地下城主题的游戏心情，就这么诞生了！

小编与地下城

——关于UCG团攻克336号地下城的战报



编辑部酒馆

所有的冒险故事，都开始于酒馆中。

华灯初上，觥筹交错，喧声四起。在酒馆的一个相对安静的角落，一群装束各异，神态不一的冒险者围坐在一张长桌子旁，热烈地讨论着什么。他们当中既有身体上带着奇特纹路的神人族武僧，也有佩戴着假面的Persona使，甚至是来自网络世界的传说中的双剑战士，出身与经历各不相同的他们如今却齐齐正襟危坐，原因无他，自然是为了制定探索下一个地下城的计划。

由这个队伍——UCG团——的创立之日起，他们已经度过了足足十五年的时光，截止今日，已经攻克了足足335座地下城，而仍然像他们一样在坚持的队伍，已经不多了。在这漫长的时光里，不少曾在队伍创立之时便存在的勇者们已离去，寻找属于自己的新挑战，但也着更多技艺高超的新成员加入到团队当中，他们经历过浮沉岁月，也面对过成功和挫败，时间并没有让他们分崩离析，因为有一种精神，就像是灵魂般地贯穿了这十五年的光阴，超越了其载体，凝聚着这个组织，那就他们对于探险的热情，和尽自己所能做到最好的态度。

于是，在今天，也就是攻克上一个地下城后的第四天，UCG团齐聚于此，再度全情投入到了长达两周的地下城探索之旅中。

制定计划

十多位冒险者围坐一起，但气氛并不紧张，他们当中的大多数人对于即将要做的事情早已熟门熟路，甚至了然于心，而那些新加入的成员们，也在以他们自己都难以想象的速度在适应着这一切。按照惯例，在真正开始探索地下城前，每一位成员都会提交一份关于攻略地下城的建议，因为大家的知识面和擅长的领域都有所不同，得到的情报和提出的建议自然也是五花八门，负责统筹的纱迦将它们都汇总起来，去芜存菁，一份粗略的探索计划就新鲜出炉了。

哪怕是再老资格的冒险者——例如胜负师和纱迦，也会承认一个事实，那就是哪怕有着某种固定的模式和规律，但没有哪两个地下城是完全相同的，这意味着每一次探索，都是一次充满着不确定的挑战。这就令计划和集思广益显得极为重要，浏览完计划初版后，几乎每个人都显得若有所思，沉默中却酝酿着一场头脑风暴的前兆。

“对于现有的计划，有没有人有异议或需要补充？”在给出大家足够的思考时间后，纱迦开口问道。历史上在一开始就被无异议通过的计划初版基本上是不存在的，大家往往都会提出属于自己的见解，有的被采纳，有的被否决，随着不断的删改，一份真正的计划也就随之而诞生。基本上，地下城的每一个部分都会纳入讨论当中，并制定大概的应对方针和负责人，因为实际情况并不明晰，往后的随机应变就要交给负责人自己去当



场决定。

而当计划终于出炉，会议也宣布解散，不过在他们真正地面对挑战之前，还有小小的准备工作在等着他们。

准备工作

哪怕你是老手，不作任何准备地进入地下城都是非常无谋的行为，这里指的并不仅仅是装备和补给，还有情报，因为只有知己知彼才能百战百胜。当每个人领到对应的任务后，第一步需要做的，就是去了解相应的消息，并制定出相应的策略，攻克一个地下城往往需要约两周的时间，在这一刻打听到的情报和制定的计划随时会产生变化，但仍然无损提前准备的价值。尤其是对于那些在进入地下城后就会立刻遭遇到的前线战斗和固定挑战的成员来说，掌握一切信息才是成功的关键。

而对于另一些队员来说，他们有着不那么紧迫，但更重要的任务，那就是统筹团队行动。例如在常规的黄金眼小队中，负责决策的时雨需要提前预估玩家在地下城中可能遭遇的强敌和小型敌人，并根据情报判断他们所拥有的宝藏价值，然后因应不同队友所熟悉和擅长的领域，来分配他们去应敌并收集相应的宝藏。一般来说，结果往往会和预测相差不多，但偶然的情况下，也会有宝藏价值不如预期或超出想象的情况，甚至有的怪物根本就不在这个地下城当中，却会发现另一种怪物的亚种或未曾见过的小型怪物。同样，决定当期登场黄金眼宣传海报的人选的，也会是他，至于时雨有没有因此滥用职权执行潜规则，就只有他自己知道咯～

336号地下城（前）

当整个团队刚刚踏入地下城，每一个成员就已经进入到备战状态中。负责前线战斗的成员早已摩拳擦掌蓄势待发，部分会遭遇前期固定挑战的成员也早已准备就绪，在探索整座地下城的周期当中，这些内容所占据的时间都不多，但为了确保后面能够有充裕的时间来迎接更有难度的挑战，这一部分的内容仍然需要速战速决。

前线战斗

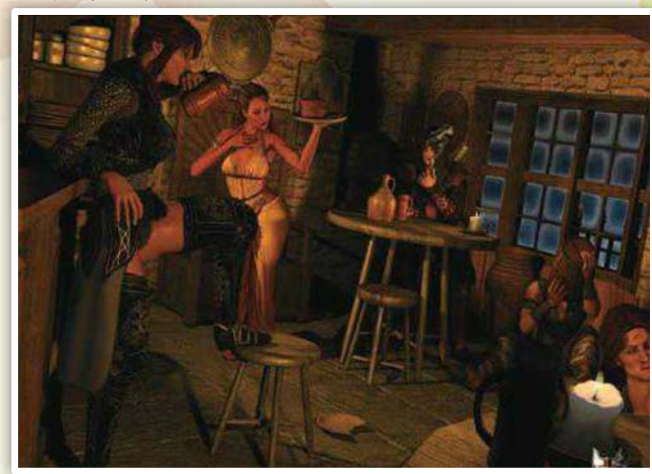
激烈而快速的前线战斗是各位UCG团冒险者们在新人阶段就已经频繁接触的内容，挑战的对象一般都是一些新品种的怪物或是旧有品种的新亚种，最近还频繁出现了以往并不多见的克隆种，即过往某种强大怪物的复制版，能力相仿，或者有着一定程度上的加强。通常来说，这一类战斗中敌人的强度都不高，冒险者们也不需要摸清它们方方面面的特性，只要将其最明显的特征搞清楚并予以消灭即可。终有一天，这些怪物中的大多数都会成长为足以对整个团队造成威胁的BOSS，这时候冒险者们从前线战斗中获取的经验，就会成为之后克敌制胜的关键。

固定挑战

如果说地下城中有什么算是有规律可循的，固定挑战算是其中一个，但实际上这指的只是这个类型的内容会相对固定出现在地下城中，具体到每一个挑战中，内容都是随着地下城而发生变化的。最典型的例子就是多边形宝箱，这个挑战的内容就是随机要求冒险者将各种闻所未闻的新鲜事物和消息投入到其中，直到数量充足才会开启，暴露出被藏在其中的宝藏。为了满足多边形宝箱的奇特要求，负责统筹情报的华尔兹哪怕懂得使用分身，也往往会被逼得手忙脚乱。

336号地下城（中）

前期的战斗结束后，属于UCG团各位冒险者们的真正战斗才刚刚开始。在初期分配任务时，纱迦就会根据得来的情报分配不同的团队成员来对付不同的BOSS级怪物。它们往往都是



从前线战斗中遭遇的怪物进化而来，所以和该类型怪物打过交道的冒险者自然是优先考虑的对象。不过除此之外，冒险者本身的特长和作战能力是否能够和怪物相对应也是需要考虑的地方。有的时候，因为怪物实在太强大，还需要派出多个冒险者作为主力去战斗。而一些相对弱小的 BOSS 则会使用特别快速行动来处理。这一部分会是整个地下城探索中最耗时的地方，有的战斗甚至会延续遇到探索的最后期。

特别快速行动

早在前线战斗当中，冒险者们就已经摸清了不同怪物之间的能力差别和特点，有的注定会成为棘手的 BOSS，但有的却可能只会成为一个有点麻烦的中 BOSS，甚至是搞群体战术的奇行种。对付这种怪物，冒险者们为了节省时间，就不再强求于摸清它们的所有特点和行动快速，而是以定制出合适的策略并将其快速击倒为目标。

大型BOSS攻略

虽然这么说有点奇怪，但在前线战斗中体验过某些怪物的特点后，冒险者们总是会对它们变成 BOSS 的那一天充满了期待。毫无疑问，想要战胜这样的 BOSS 需要耗费极长的时间，甚至无法一蹴而就，但是在与它们对战当中所感受到的震撼和经历的体验也是独一无二并令人难忘的。在整个 2013 年的地下城战斗历程中，有好几位 BOSS 都留给了 UCG 团难以磨灭的印象，浴火重生的古墓女王是最先登场的一个，随后是能够在无限多重世界中穿越的新品种生化奇兵和战斗方式充满了情感冲击力的最后生还者，作为压轴的 BOSS 组合霸道三雄更是用夸张的招式和霸气的言行将它们的身影刻在了大家的脑海当中。有些时候，这些 BOSS 是如此地强大，UCG 团甚至需要派出数位成员与其交战，例如去年在对战复仇者梅南德斯时，纱迦作为领头主力出击，伽蓝和华尔兹倾全力辅助，甚至连擅长读解怪物背景资料的稀饭也帮了一把，才终于将其顺利拿下。因为有的 BOSS 战实在太过漫长，为了能够在规定时间内战胜对手，UCG 团的冒险者往往不得不通宵达旦地与 BOSS 鏖战，个中的辛苦和痛楚，恐怕只有亲身体验过后才能了解。

战法研究

历尽艰辛地击败了 BOSS，在这一个地下城中，冒险者们终于可以松一口气，不过却并不等于他们就可以一劳永逸，因为有的 BOSS 实在太过强大，其攻击和行动方式也仍然有着不为人知之处，所以在冒险者们到达下一个地下城时，就有可能会在特定房间碰到这个 BOSS 的镜像。在已经懂得基本攻略方法的情况下，这一次 UCG 团的冒险者们要做的，是尝试完全吃透 BOSS 的方方面面特点，并研究出将其彻底击败的方法和流程。这一项任务一般自然也是会交给之前击败过 BOSS 的冒险者负责，不过因为早已不是第一次战斗，所以负责人的数量会相应下降，以抽调出人手去应对其他 BOSS。特殊的情况下，某些 BOSS 甚至会需要数个地下城的镜像才能够将其特点完全摸透，例如今年登场的霸道三雄，就耗费了纱迦攻略数个地下城的时间去反复摸索研究。



336 号地下城(后)

随着攻克地下城的时限不断接近，对于地下城的攻略也终于进入了最后期，此时大部分的迷宫和怪物已经被攻略完毕，宝藏基本搜刮一空，甚至有不少大型 BOSS 已经被冒险者击败，但是属于 UCG 团的战斗还远远没有结束。拦在迷宫出口处的谜题光环是冒险者们需要对付的一个巨大的难关，能否顺利完成决定了他们能否早日攻克地下城。热闹的企划活动是 UCG 团活动资金的一大收入来源，绝对不能马虎应付，而在最后的最后，冒险者们还将会迎来令人闻风丧胆的截稿决战！

光环解谜

谜题光环可以被认为是一个大型谜题的集合，其形式和固定挑战有点类似，分为几个固定的项目，但是内容会发生随机变化。密文翻译是最常见的谜题光环内容，冒险者需要根据古代装置映射出的图像和古语将其翻译成通用语，篆刻在专用的石板上，才能够解开谜题，这一部分的内容往往由精通某一种语言的冒险者去解决，例如稀饭和伽蓝。热血演武并不常见，但难度要求往往非常苛刻，需要冒险者在以不受伤或限时的情况下完成一系列的高难度动作表演，因为训练起来实在太花时间，有的时候 UCG 团必须聘请外援的演武达人来完成，著名演武团体极限堂的几位高手就曾在无数次光环解谜中为 UCG 团提供了帮助。和演武比起来，BOSS 战演示算是相对轻松的内容，冒险者们用不着重新再把 BOSS 打一遍，只需要重现和其战斗时的几个经典场面即可。除了这些主要内容，谜题光环还有着许多零零碎碎的小挑战和小战斗，所以往往需要投入数位冒险者，才能够将其解开。

企划活动

随着地下城被一步步攻克，大量的物资被运出，大量的迷宫通道被空置，鉴于战斗的前线早已不在这里，为了满足群众对于地下城的猎奇心态和赚取一定的活动资金，时不时地，UCG 团的成员们会抽空根据地下城的主题，举行特别企划的活动。活动的内容除了主题不一样，形式也往往有着新变化，最典型的是展览式，各位冒险者会根据自己的过往经验，整理出一些 BOSS 身上的特点，通过文字、绘画和雕塑等方式展示出来。但如果企划活动涉及到更广的领域，就需要各方援助，例如一位冒险者作为统筹，由其他冒险者每人制作一部分内容而产生的集体展示和干脆聘请著名艺术家——例如木仙或成为了自由雇佣兵的老手——例如 D.S 来全心制作，内容的精彩程度足以令人感到目不暇给。

截稿决战

当攻克地下城终于进入到最尾声，属于这场探索中最紧张的部分却才刚刚开始。此时地下城中基本上所有的怪物都已经被消灭，所有的财宝都已经被搜刮，但因为在攻略过程中大家都是高歌猛进，难免会有遗漏之处，必须一点点地搜查，以保证没有错漏之处。偶然的情况下，还会发现隐藏的暗室，里面说不定还有紧急的情况发生，需要 UCG 团的冒险者们集思广益，迅速解决。截稿决战不会是整场地下城探索中持续时间最长的战斗，但是却肯定是强度最高的，而此时各位冒险者们早已在之前漫长的探索过程中变得筋疲力尽，更可怕的是，他们还必须与睡魔对抗着写下探索地下城的完整战报，以供其他冒险者们参阅。这场战斗持续的时间往往会接近大半天，当一切该做的事情都终于做完，每一位 UCG 团的冒险者们都会匆匆地赶回家中，沉入梦乡，因为在两三天后，又会有另一场地下城探索，在等着他们。

[文：稀饭]



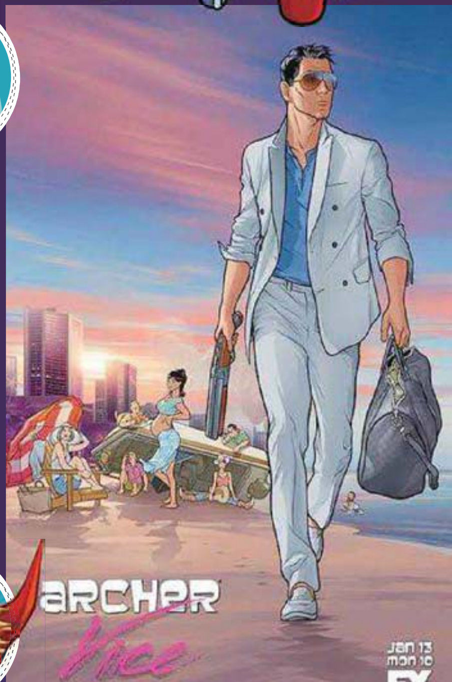
侠盗猎车手？其实是射手！

多边趣闻

稀饭 提供

相信各位读者在看到《射手》第五季的海报时，第一个感觉肯定是以为《横行霸道 罪恶都市》要出新作了，先不说整体的画面配色和绘画风格和《GTA》有多相似，光是主角阿彻尔那一身休闲西装配墨镜的组合就带着一股迈阿密黑帮的味道，加上手里提着装满了现金的运动提包和削短的霰弹枪，活脱脱就是一个高级小混混的范儿。当然，最容易令人受到误导的恐怕还是副标题那连配色都似曾相识的“VICE”，瞬间就想起了“VICE CITY”（罪恶都市）。可能有读者会觉得奇怪，既然是第五季，应该写的是“FIVE”怎么会用 VICE 作为副标题？其实这里制作方玩了一个小小的文字游戏，第一个字母并不是英文中的“V”，而是罗马数字“Ⅴ”，写成阿拉伯数字就是 5，所以可以算得上是一词双关。

相信看了这张有趣的海报后，各位读者也会对这部动画产生一定的兴趣了吧？事实上，作为一部披着特工题材外皮，内里是美式屎尿屁和贱格幽默的戏剧动画片，本身能够拍到第五季就是对其素质的最好证明，如果各位读者还没有看过，不妨去体验一下属于美式动画的特别魅力。



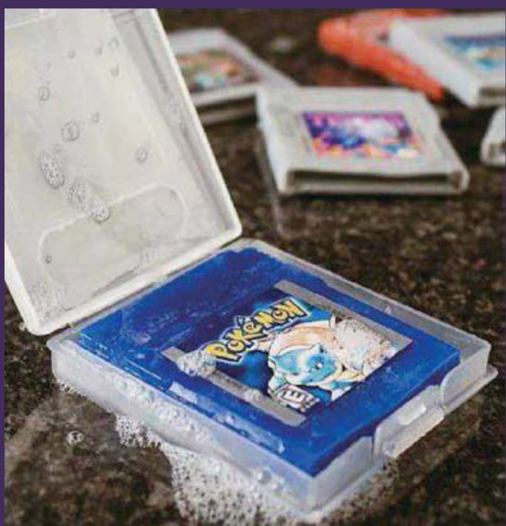
▲仿 GTA 海报

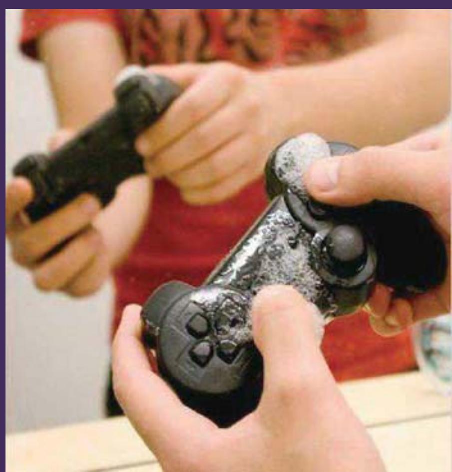
玩家也要捡肥皂

多边趣闻

纱迦 提供

游戏玩家们是一种非常单纯而且专注的生物，一般只有与游戏相关的物品，比如卡带、手柄等等才能引起他们的兴趣，对“捡肥皂”这项运动可能就不是非常热衷了。不过最近英国的一家厂商在“FireBox”的网站上上架了几款颇具特色的肥皂，有些是以游戏手柄为造型，涵盖了 SNES、NES、MegaDrive、Xbox360 以及 PS3 手柄的样式，而另外一些则是以 SFC 和 GameBoy 的游戏卡带为造型，包括了《口袋妖怪》、《塞尔达传说》和《大金刚》等。这些肥皂的做工非常精良，几乎到了以假乱真的地步，如果不是看到遇水后泛起的泡沫，几乎让人很难相信它只是一块肥皂。虽然每块 12.99 英镑的价格并不是非常亲民，不过为了能让你的好机友捡肥皂，相信还是非常值得的（笑）。





“洗剪吹”版智龙迷城

多边趣闻

八重樱 提供

在手游平台大红大紫的《智龙迷城》，不仅推出了 3DS 版的游戏，最近还联合手游大拿 Square Enix 共同开发《智龙迷城》的街机版游戏。游戏的基本方式虽然还是转珠，但支持最多 16 人同时在线对战，场面颇为壮观。而街机版最大的亮点应该要属由野村哲也负责的人物设定，相比手机版偏向于可爱的人物风格，街机版一下子就显得前卫与时尚许多，当然用时下比较谑的说法就是连《智龙迷城》也开始“洗剪吹”了。

街机版将在 2014 年投入运营，只不过国内想要玩到的可能性很低，于是身为野村爸爸的脑残粉就只能看着设定图过过瘾了。





DUALSHOCK 2手柄手机防尘挂饰

多边趣闻

哪尼 提供

为了庆祝2014年即将到来的“PlayStation”20周年纪念，以及将在明年2月发售的DUALSHOCK 4手柄，日本市场预定推出了一款以经典的PS2 DUALSHOCK 2手柄为造型的手机防尘挂饰，以30mm的精巧尺寸完美还原了DUALSHOCK 2手柄的各个细节。此款防尘挂饰一共有六种颜色，不过并不能单独购买，厂商会按一定的比例随机组合发售。每个组合中一共有18个挂饰，参考价格为5562日元（约合人民币330元），预计发售时间为2014年4月。虽说价格并不便宜，不过由于一个组合内有18个，感兴趣的玩家不妨找身边的好友一起合购。





业界良心！谷歌地图推出霍比特人的中土世界地图模式

多边趣闻

时雨 提供

谷歌地图和华纳兄弟影业公司合作，推出了《霍比特人 史矛革之战》的中土地图。该地图附带有简体中文，读者们可以在谷歌地图的技术支持下，图文并茂地浏览包括食人妖森林，瑞文戴尔，多尔戈尔德等在内的多个景点。在地图出现后选择地点，就开始有灰袍法师甘道夫为读者语音导游，介绍当地的概况和特点等。选择深入探索还能在这个景点中进行冒险，和场景进行互动或者进行类似《花》的小游戏，非常有趣。这个地图还会随着时间慢慢地完善，《霍比特人》迷们还不赶快前往观看？地址为http://middle-earth.thehobbit.com/，建议利各位用电脑端的谷歌浏览器进行体验，才能获得最佳的效果。

[友基特约] 罗命书生带你画游戏

把自己喜欢的游戏角色动画化二

1 这次接着上期继续和大家分享动画小知识，分色线和上色。在《蝙蝠侠阿卡姆起源》线稿的基础上打出分色线并进行上色。

2 分色线是建立在对角色结构、光影位置理解的基础上画出来的用蓝色线画，方便之后删除。

3 光影除了表现气氛，还能表现人物的立体感。

4 有没有看过一些儿童插画觉得很刺眼？因为他们为了所谓画面的颜色鲜艳，用的都是纯度最高的颜色，不亮瞎小朋友的眼睛不罢休啊！



玩家版银河系漫游指南
——漫谈投射在游戏中的宇宙文化



很久很久以前，宇航员曾是个狂拽炫酷屌炸天的究极职业。那时的老师上课时很喜欢问孩子们关于理想职业的问题，以彰显自己既教书又育人的专业范儿。虽然傻子都知道这种问题的官方标准回答必须是“科学家”，否则就得出去罚站，但大家千篇一律久了，未免想高端大气上档次一些，于是陆续改口成以“宇航员”为代表的高级进阶兵种。话说那时的航天事业确实发展得如火如荼，美苏两国今天一个火箭明天一个卫星，连带着中国的学生们都不得安宁，经常有诸如《“星球大战”全球战略制导系统优劣之我见》之类疑似专家评级论文的命题作文出现在语文卷子上。好在时景不长，上世纪90年代初苏联解体后宣告冷战结束，前苏联的航天系统部门惨遭毁灭性重创，失去了PK对手的美国也不再大手大脚地往宇宙这个无底洞里烧钱，红极一时的“航天热”这才告一段落。

近年来，随着“神州”、“天宫”、“嫦娥”等标志性的中国航天符号被媒体一次次推到风口浪尖，小孩子们兴致勃勃地喝着“航天奶”无限臆想，爷爷奶奶们习以为常地对着电视屏幕权当在看科幻片，而这一辈的我们则秉持着悼念童年梦想的心态注视着这一切。的而且确，最近让我们关注的许多东西都离不开“宇航”这个话题——嫦娥三号奔月，《地心引力》热映……就连《COD幽灵》中都平添了一段史无前例的宇宙战役。这一切不免让人怀念起来，那陪伴着我们长大的另一个虚拟的宇宙开拓史。

至少，在我们眼中，这个虚拟的世界拥有着触手可及的真实。

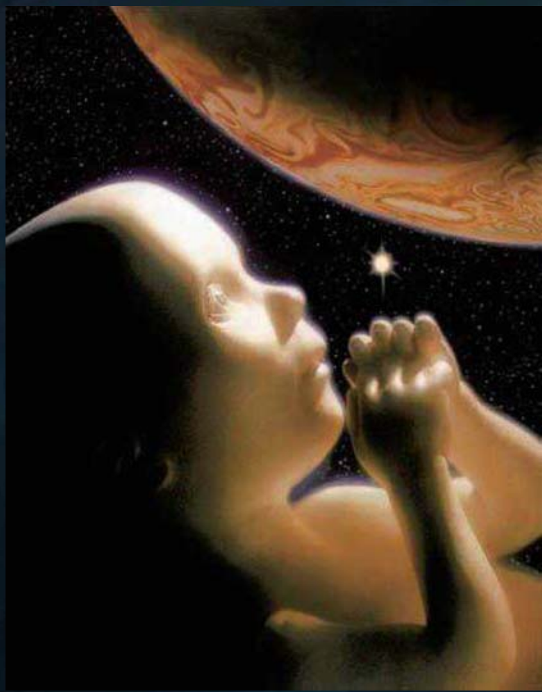
文 422工作室 D·S&四十二　美编 心の永恒

1. 上帝不掷骰子
——另一个宇宙简史

宇宙，其最美丽也最令人胆寒之处，莫过于广阔。古往今来，在所有文献影视中，相信第一次看到宇宙景象时的感触足以远超任何艺术作品给你带来的感动。就在窥视到“无限”的那一刻，人们会本能地感到一种毫无缘由的恐惧，而就在转瞬之后，一种无可名状的美丽开始渐渐填满我们这狭小的头脑，刹时间让人无法分清那些白炽的恒星与漆黑的空间到底哪一个应当被叫做“虚无”。也许正像《2001太空漫游》中所描述的一样，在猩猩们触摸那如宇宙般深邃黑暗的石板之时，这种本能已经于瞬间深深根植在了大脑之中。人类之所以能成为人类，也一定是从首次仰望星空的那一刻开始的。

好吧，上古时期的宇宙浪漫史并不适合在这里长篇累牍地啰嗦，眼光回到当下，现代文明对宇宙的描绘主要表现在以下几类流行文化中：文学、音乐、电影、动漫——当然，还有被称为第九艺术的游戏。这大概是目前最适合表现宇宙的一种艺术形式，它同样蕴涵了无限的未知与可能。

视频游戏诞生初期，由于硬件机能限制，游戏画面大多简单粗暴，玩家们只能通过自己无限的想象力来脑补。在那个背景通常只有单色的蛮荒时代，黑色往往是游戏开发者公认的百搭模板，也是电脑操作系统的默认底色。那么黑色最容易让人联想到的是什么呢？对了，宇宙。就这样，《太空侵略者》以最简洁有效的游戏表现形式将玩家们带入了史上第一个虚拟的太空战争，尽管早期的《太空侵略者》简单得几乎就是一张黑纸，但却开创了无数个游戏史上的第一：它是第一个有“互相射击”理念的游戏，第一个有“生命数量”概念的游戏，第一个有“难度递增”挑战的游戏……当然，就这篇特企而言，它最重要的属性自然是——第一个将电子游戏成功射入宇宙的先驱。


▲太空科幻电影之鼻祖——《2001太空漫游》



■《太空侵略者》的最原始形态，在当年算是超出所有人的想象力极限了。

之后一段时间，我们的太空射击游戏层出不穷，《B计划》、《星际战机（F16雷鸟号）》、《宇宙巡航机》、《沙罗曼蛇》、《雷电》……直到游戏时代更迭，在太空里打飞机已不再是最热门的题材，一部分原因大概是这种题材现如今只能沾上“枪车球”中“啪啪啪”按键的那个部分；另一方面则是，当面对广袤无际的宇宙空间时，人类大脑那种麻木的状态显然也不适合大规模搭配另一种“啪啪啪”的元素——举个例子，如果《古墓丽影》是在国际空间站或者小行星上讲述一个波霸妹子的考古故事，那就显然是自掘坟墓，毕竟这样一来劳拉实在是裹得太严实了，套上宇航服后连男女都分不出来，还乳摇个毛线啊。

所以在大众玩家眼里，宇宙题材的游戏玩起来不会那么过瘾——当整个银河系都在静默着注视你的时候，别说是荷尔蒙了，连肾上腺素都不会过度分泌。但从另一个角度看，比起文字和电影，游戏在表现宇宙的时候有着独一无二的优势——既有不逊于书籍的文本量，又有不亚于电影的视觉表现力，同时还能让玩家保持着高度互动性，为想象留下了足够的空间。一款好的太空游戏对于一个懂它的玩家而言，魅力远胜过经典的科幻小说与电影。


■《最终幻想Ⅶ》中这段太空营救戏像极了热映中的《地心引力》，只是莉诺亚那臃肿的宇航服完全没体现出一丝美感来……

故此，所有与宇宙相关的创作，都是人类在星空中重铸自己历史的尝试。我们曾经把自己的外形投射进星宇之间神明的形象中，而在了解群星中并没有神明的位置之后，我们又把我们所创造过的历史投射于其中。在人类于星空中重铸的史诗里，游戏是表现力最强大的一种，它如同镌刻着铭文与图腾的巨鼎，轻声低吟着回荡在千年里的乐章。

2. 驶向星海的大篷车
——星空中的殖民史



▼《失落的星球》便是一个讲述殖民冲突的故事，其实主角们都是死脑筋，明显换个星球开发的成本更低一些。

以宇宙探索为基调的科幻文化，是一种以西方文化为主要组成部分的亚文化。而西方文明从源头希腊文明开始就是一种航海文明，一种开放和运动着的文明。从古至今，西方文化就不乏对各种开拓和探索行为的赞颂，近代的科幻文化更为如此，比如被誉为黄金时代科幻三巨头之一的海因莱茵老爷子，他最后一本自传性质的作品《时间足够你爱》就是一个歌颂星际殖民者的故事。

如今，广阔的土地上已经满载人类的文明，至少在这个星球上，人类已经很难再进行什么殖民了，但那种探索与开拓的浪漫却永远都不会消散。尽管开拓者的故事只能在历史中闪耀，幸好地平线之上的长空还有着无尽的未知。在人类的幻想中，殖民者的大篷车必然会驶向星海——载着坚定、勇敢、没有良心（而且执行力很高）的我们，去书写新的传奇。这种很燃很强大，充满男人味的浪漫而且一不小心也可以很重口味的题材，又怎么可能没有好的游戏呢！

对于人类如何踏出迈向星海的第一步，描绘得最多的大概就是席德梅尔老爷子的“《文明》系列”了。每一部《文明》都有这么个科技胜利的条件，就是举全国之力造一艘飞船向半人马阿尔法星殖民。说句实话，这个胜利算是高难度下《文明》里最难完成的胜利条件之一，经常是憋屈了几千年依然在最后功亏一篑（实在不能理解在现代社会为啥造个飞船拉来的仇恨比造个核弹还要高）。一旦真的完成科技胜利后，看到飞船升起的画面时，相信所有人都会哭得体无完肤，游戏生涯从此一片无悔。



■欲知《文明》科技胜利后的结局走向如何，请参阅国内著名科幻小说《三体》（笑）。



■高阶宅属性特供游戏《坎巴拉太空计划》，欢迎前来自虐。



■《光环》同人图片——这里是斯巴达！



■在链锯的轰鸣声中，《战争机器》造就了无数新一代的开山怪。

另一个代表作就是独立游戏《坎巴拉太空计划》，这个游戏的内容是完全模拟火箭飞船的制造与升空，让一个虚构的坎巴拉文明能够飞向太空。从升空到多级加速再到空中变轨，每一步都要玩家来手动操作——这款游戏的门槛史无前例地高，哪怕是航空航天专业的“研究僧”上手都很难玩得很利索。有机会的话不妨试试这款游戏吧，你绝对能切身体会到把一个人送上太空到底有多么艰难，而在电脑前逼疯一个人却又多么简单。

在真正迈向太空之后，人类就免不了会发现很多未知的东西，这些未知中最有可能的则是——另一个文明。

现实中的科学家们会非常严谨地构想人类与外星生命第一次接触的场景，而游戏里通常不会有这么细致的思考。通常来说，在游戏中人类一旦开始扩张，总会撞到那么一两个民风彪悍的异族，然后双方就开始打得你来我往不亦乐乎，感觉就像是当年的美洲殖民者跟土著印第安人互相割头皮。在外星生物角度而言，这种与未知种族（人类）大打出手的冲突更像是原殖民战争的重写——从最初在茫然时面对袭击者的无助，到为了生存而反击，然后便是无尽的战争，最后在战争中相互了解（或者一口气把丫们灭了）。

想想《光环》中人类与星盟之间的战争吧，双方打得头破血流，相互在对方心中埋下了仇恨的种子，然后在连绵的战争中，双方又彼此相熟，最后甚至结成联盟。虽然《光环》的剧情重点其实是波澜壮阔的星系战争和世界被光环系统毁灭的巨大危机，但作为主视点的两个文明在战争中产生的细腻情感变化依然让人很值得回味。





《战争机器》中人类与兽族的战争则没有这么好的结果。在殖民行星 Sera 上的人类其实早已过了开天辟地的蛮荒阶段，但依然被突然从地下杀出的兽人打得找不到北。那种无尽蔓延着的恐惧和绝望，正和当年在睡梦中慌忙惊醒，面对土著战斧毫无还手之力颤抖着死去的殖民者感受到的一样。可惜在游戏中这两种文明都已经完全被仇恨所侵蚀，复仇的齿轮相互啮合着转动，只给这颗行星留下了永远无法停止的屠戮循环。在地球上的人类殖民历史中，与异族的故事只有一段血腥残忍的噩梦与梦醒后长久的阵痛。而在《战争机器》中，我们看到了最可怕的情况：噩梦将会永远地持续下去，永远无法醒来，而宇宙只是冷冷地注视着这所有的一切。

TIPS 关于宇宙殖民的故事你还可以看：《阿凡达》、《星河战队》

3、我的征途是星辰大海！
——重现大航海时代

▼“《星之海洋》系列”算是日系游戏中难得的星际历险活剧。

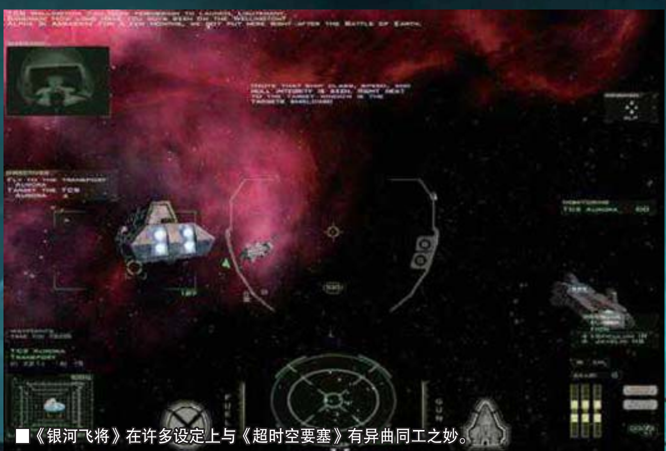


星海与大海，其实没有太多的不同。同样地广阔，同样地深邃，同样都能让我们感受到自己的渺小，也激发着人类冒险的欲望。在游戏中，宇宙成为了一个让我们重新体验大航海时代之浪漫的舞台。

我们用工具克服重力的束缚，翱翔在蓝天之下，并且称那种器械为“飞机”。而在我们突破了天空，飞向群星的时候，虽然似乎依然保持着飞行的状态，却非常浪漫地把那些拥有类似功能的东西叫做“飞船”。大概是相比天空华盖，无际的星海更能唤起人类航行的梦想吧。

在游戏内容方面，玩家圈中有着这样的一个论断：“有海盗的游戏怎么可能不好玩！”的确如此，哪怕如《刺客信条Ⅲ》这样恶评如潮的作品，也很少有人对其中的航海内容挑三拣四，以至于育碧在《刺客信条Ⅳ 黑旗》中更是强行打造了一种融合海盗与刺客的混搭风格，让玩家们彻底沉浸在立志成为海贼王的伟大航路中。看来在每个人的内心中总是有着渴望自由的情结，当巨船能在星海中航行的时候，这无羁的航海之梦诱惑想必没人能够拒绝。


■《刺客信条Ⅳ 黑旗》若按照这个节奏走下去，是不是下一部里就该出现恶魔果实和七武海了？


■《银河飞将》在许多设定上与《超时空要塞》有异曲同工之妙。

《银河飞将》是诞生于上世纪 90 年代的一个非常经典的太空射击模拟游戏，玩家需要驾驶飞船对抗外星人的入侵，堪称《太空侵略者》的加强版，不过在太空作战的演出魄力方面则无比专业，场面也异常宏大，其中纷繁复杂的各种型号的飞船很容易令人陶醉其中。“《银河飞将》系列”的大部分作品都是线性剧情，玩家要做的就是选择飞船参与战斗，同时感受峰回路转的故事情节。不过 1993 年的外传作品《银河飞将 私掠者》则一反常态，将整个游戏做成了开放世界观、自由探索类型的游戏。它最大的亮点莫过于对太空贸易行为的细致再现，虽然主要游戏内容依然是战斗，但已经有很多玩家选择用更多的时间在游戏中享受贸易的乐趣了。

《X》同样是一个经久不衰的太空模拟游戏系列，它师承《银河飞将 私掠者》，并把其中的沙盒宇宙模式发扬光大。哪怕在以硬核玩家自居的太空游戏爱好者中，“《X》系列”都以高门槛难上手闻名。游戏中的数据已经繁杂到了让人头昏眼花的


■《X》是一个硬核太空游戏的榜样：壮丽、庞大、复杂、而且难得不可思议。

程度，而在操作方面则几乎毫无任何辅助系统，把一切控制权全部交给了玩家——在购买飞行辅助脚本之前，哪怕是停靠在空间站，都要由玩家自己手动执行。在游戏中你可以随心所欲地做一切你想做的事情：成为一名太空游侠，一位勇猛无双的战士，或者一个富可敌国的商人，一切由你决定。绝对的自由导致每一个刚进入游戏的玩家都会觉得无所适从，因此在第三部作品《X3》中，游戏终于有了一个比较明确的主线剧情——但是实际上你依旧可以华丽地无视之，继续做你自己。

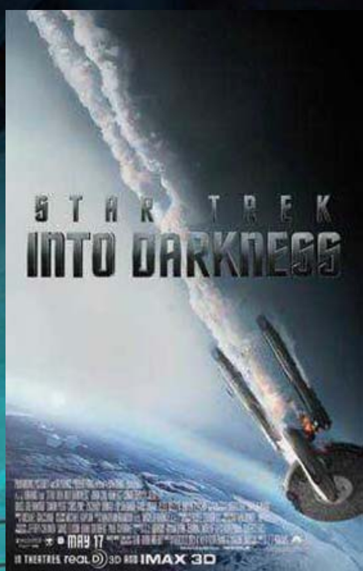
在高度模拟的《X》中进行战斗到底有多么复杂和有趣，实在不是寥寥几笔可以详细说明的，“《X》系列”真正的乐趣也并不在此。《X3 重聚》引入了目前已知的单机太空模拟游戏中最复杂庞大的经济系统，整个系统是完全动态的，搭配上空间战斗系统和广阔的银河，你完全可以在《X3》中体会当年武装商船驰骋各个海域以命换钱的快意。曾经无限浪漫的大航海时代，就这样在星辰之间重生。

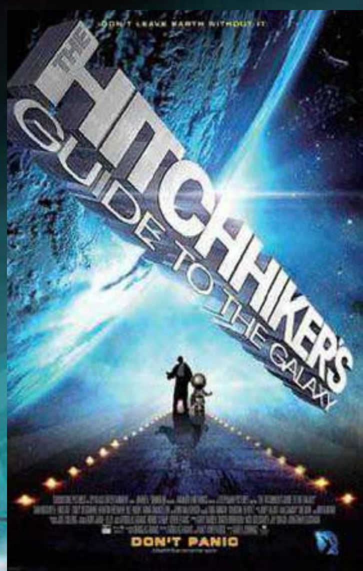
说完了贸易，我们来谈谈探索。《自由枪骑兵》是太空题材游戏中真正意义上将探索这一题材做到极致的作品，也是迄今为止各种 Space Game 中，在游戏难度和游戏内容之间找到最完美平衡点的一个游戏。从剧情设定上来看，《自由枪骑兵》也是一款再现殖民者传奇的游戏，只不过这些逃离战火的殖民者已经彻底切断了与过往文明的联系，形成了一个封闭的文明系统，在新的星系中开始了人类文明的延续——当然，也免不了与星系原住民之间的冲突。

但实际上，《自由枪骑兵》的重心并不是再现这旷日持久的战争，而是着重描写了一位无拘无束的自由人在这乱世之中的传奇。结束了主线剧情之后，《自由枪骑兵》就完全变成了一款无拘无束的探索类太空游戏。玩家可以随心所欲去探索星空中无尽的未知，成为一名真正的“自由枪骑兵”——到这里，玩家才能真正体会到之前在剧情中积累的那种对自由的诠释。这款老游戏到现在一直经久不衰，除了游戏中可以一直探索下去的丰富内容之外，更少不了玩家自制 MOD 支持，在《自由枪骑兵》中有着真的可以无限探索下去的星辰大海，这里就是为热爱自由的宇宙浪子所准备的最佳舞台，同时也是绝大多数太空题材游戏想要传递给玩家的东西——一曲献给自由与未知的赞歌。



■哪怕是现在也依然没有哪个太空模拟游戏能完全做到《自由枪骑兵》的程度：兼具硬核的内涵与爽快的操作。





TIPS 关于星际旅行的故事你还可以看：《星际迷航》、《银河系漫游指南》

4. 丧钟为谁而鸣——永恒的战争

没人能否认战争本身的美感，出现在战争中的造物都是人类至高智慧的结晶，是一种超越了艺术品的存在。战争是各种艺术创作中的常客，因为这是人类各种集体行为中产生了最多矛盾冲突，同时也是最能激起所有极端情感的一种行为。

游戏无疑是当下用以表现战争最多的艺术形式，回溯这些年来的视频游戏发展历程，人类历史上大大小小或真实或传说或臆测的各种战争几乎都已经被当做游戏题材做了一遍。而其中发生在宇宙中的战斗则会带给人别样的感觉：那是在地球上永远都不会看到的宏大战争与人间炼狱。相信大家在《机动战士高达》、《超时空要塞》等日系动画中对此都留有深刻印象，不过在游戏原创领域，显然还是欧美系的作品更加硬派一些。

作为一款经典桌游，1987年问世的《战锤40000》堪称所有与战争题材稍微沾点边的科幻游戏的鼻祖，游戏包括了大量形态各异的种族，它们各自拥有独特的历史文化，并糅合了浓重的科幻色彩。已消亡的THQ公司曾发行过由Relic制作的《战锤40000 战争黎明》系列游戏，玩过《战争黎明》的玩家无不对其中宏大的地面战争印象深刻，实际上《战锤》对于战争的描绘远不仅止于此，要想好好地介绍《战锤》的文化底蕴，可能说上几天几夜都不够。《战锤》甚至不能被简单地归类为科幻题材的游戏作品，其中横跨四万年的剧情史诗兼具魔法与科技的双重设定，以及所涉及到的对信仰与文明的深层讨论，都绝不是能寥寥几句概括得了的。总之，初识《战锤》的你也许会觉得这是一个包含了你所玩过的众多科幻游戏的大杂烩——实际上则恰恰相反，作为星际战争题材的滥觞，很多游戏都是从《战锤》中汲取了营养。



■《机动战士高达0079》拉开了日本动漫宇宙战争时代的宏大篇章。





■《战锤40000》不再单单是一款游戏，它已经发展成一种独特的文化潮流。

然而，尽管《战锤》中充满了复杂的设定和深刻的故事，但它们都是为了一个主旨服务的：表现永恒的战争之美。在《战锤》的世界观中，整整四万年间，银河系中的各个文明从来都没有——哪怕一点点的——考虑过什么携手共建和谐银河之类的建议，更不用说里面还有太空骷髅和绿皮兽人这种除了战争没有其他存在意义的种族，以及泰伦虫族这种不干架就没东西吃的生物，而那些蛊惑人心掀起混乱的邪神更是无时无刻不在火上浇油。在这个混沌的世界里，各大种族把银河系占了个满满当当，每分每秒都有各大阵营之间擦枪走火。虽然战争的确是若干战役的连续体，但像《战锤》这样无数个战役一波未平一波又起连绵不断，显然已经远远超过了战争的范畴。

还记得"《辐射》系列"那经典的台词么——"战争，战争从没变过。"

《星际争霸》是暴雪最经典的作品，也是最优秀的《战锤》精神继承者。《战锤》抛弃了所有虚无缥缈的大道理与大目标，只是单纯地表现战争，而它的后继者通常选择把战争用作阐述某种善恶、正邪关系的载体——想说的更多了，故此战争就变成了纯粹的游戏体验，而不是描绘的对象。

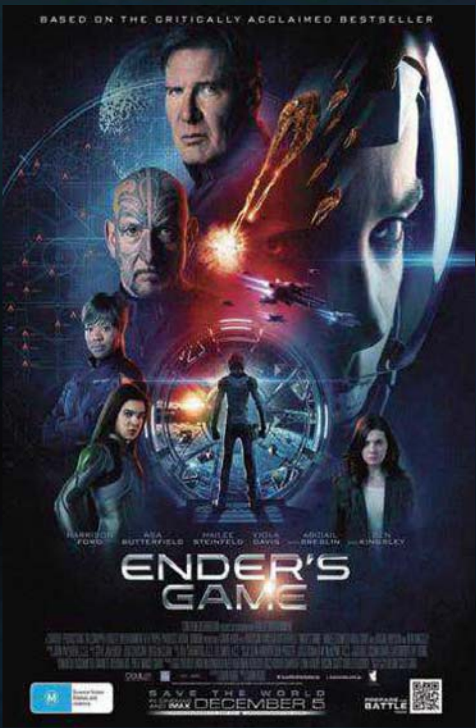
《星际争霸》其实也的确不是一部纯粹的星际战争题材作品，它是一部描写人物——或者说塑造英雄的作品。暴雪公司的三大金字招牌各自有各自的特色："《魔兽争霸》系列"是一部史诗长卷，特色在于大跨度的故事和恢弘的世界观；"《暗黑破坏神》系列"则是轮回与宿命的矛盾螺旋之集中阐释；而《星际争霸》则侧重于在一个小天







■《异形》、《铁血战士》、《星球大战》……在《星际争霸》里我们可以找到许多经典科幻电影的影子。



地中用浓重的笔墨刻画人物本身。《星际争霸》所讲述的即是脱离了地球联邦之后，在宇宙角落中的一个殖民地里发生的故事。其中有野心勃勃的蒙斯克，逐渐成熟的吉姆·雷诺，被命运改变的凯瑞甘，还有腹黑的杜兰、睿智而开明的泽拉图等等等，《星际争霸》剧情其实只发生在



几个星球中，没有《战锤》那种横跨银河系的宏大场面，但就在这个小小的舞台上，我们看到了人情冷暖、悲欢离合，看到了人性的挣扎和矛盾的抉择，所有人都经历着痛苦的蜕变，在混乱的战争中挣扎着。《星际争霸》的剧情是一部悲剧，它所展现的是宇宙战争巨幕下个人的故事。宏观背景下的战争是如此庞大，以至于麻木了我们的观感，丧钟究竟为谁而鸣？

正如宇宙在无限宽广的尺度上扭曲了人类所能认知的常理一样，在广阔的宇宙背景下，战争也呈现出令我们难以接受的形态。所有人都有自己投身于战争之中的理由，他们会创造出永远延续的传奇。宇宙中的大规模战役就这样抹平了战争中每一个个体的情绪，那些痛苦和快乐都掩埋于壮丽的史诗之下。没有正邪、对错与善恶，只有永恒的战争。而在惨烈的战场之上，群星只是冷眼旁观，不发一言。

TIPS 关于宇宙战争的故事你还可以看：《星球大战》、《安德的游戏》

5、五千残烛明灭——文明沙盘



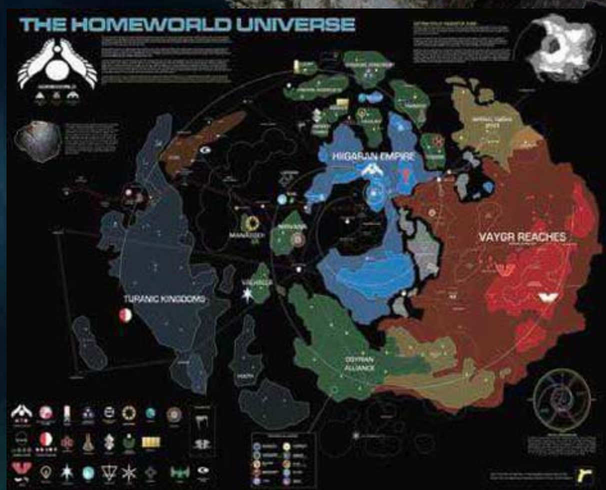
游戏是一种能将想象力具现化的载体。任何一款 Space Game 都或多或少地会将宇宙沙盘化，并在其中模拟一个全新的文明，这也是太空题材的游戏之魅力所在。

模拟类游戏一直是一种长盛不衰的游戏类型，不知为何人类在许多游戏环节都如此热衷于模拟一件事物，以一种置身事外的视角观察一件事情，似乎总会有一种莫名的快乐。宇宙，是见证了无数文明悲欢离合的舞台，跟宇宙沾边的游戏也都或多或少地在进行着一种"文明沙盘"实验——在宇宙的大背景下，到底有多少种可能诞生出的文明呢？严格意义上讲，这就是"重铸"史诗的一种，无论在游戏中描绘出的文明是否本源为人类文明，我们在体验过程中总是会或多或少地将自己的固有感觉投射进去。在这种时候，我们终于能些微地脱离出自己渺小的视角，在宇宙的层面上观察我们自己——一如《地心引力》中那惊心动魄的求生之路，在宇宙的眼中是何等地可笑与卑微。

《家园》诞生在 1999 年，是一部为 RTS 游戏带来新锐革命的震撼之作，那惊人的画面表现、宏大的战争场景和复杂的三维度战斗至今仍为人津津乐道。抛却这些老生常谈不提，此刻我们最关心的话题，则是着重于《家园》这款游戏是如何塑造出一个虚拟文明的。

《家园》讲述的是一个找寻真正家园的故事。游戏中的所有文明都是架空的，故事发生在银河系之外，所有出场的文明与人类文明的联系都充斥着若即若离的模糊感。游戏中的主角文明(库申文明)是一个在星系边缘与世隔绝的流浪文明，在沉寂了几千年之后，他们在研究中发现自己并非是母星的居民。在上古时代，一个被称作希格拉的文明与一直统治着星系的泰坦帝国有过一场旷日持久的战争，最后希格拉人不敌，战败后惨遭血洗，残余的族人被洗脑流放至了星系的边缘，这便是他们的祖先。他们自己的历史被抹去，甚至失去了原来荣耀的族名，被称作"库申人"(泰坦帝国对他们的蔑称)。在找到了先民千方百计留下的技术与指示后，整个希格拉族人觉醒了，他们要回到故土，于是《家园》的故事正式展开。

在同时代游戏里，《家园》的剧情之宏大是很少有人堪可比肩的。血染星河，家园何在？横跨几千年的厚重历史，搭配上整个游戏过程中的无限艰辛，让很多玩家在后希格拉人重归故土的那一刻留下了热泪。在对现实的隐喻方面，《家园》无疑可以看做是犹太人流浪史的投射。忍辱负重、背井离乡又绝不放弃的希格拉人，就如同承载了千年苦难却从未低头的犹太民族。在这款游戏中，人类文明中那沉重而耀眼的历史被投射在宇宙这个大银幕上，更显得厚重而动人。所以当我们在《家园》中再一次看到星海之间上演的这场《出埃及记》





▲《家园》是即时战略游戏中线性剧情设计的里程碑式作品。不过说实话，作为一款RTS它玩起来并不怎么痛快。

时，没有理由不为之动容。

《EVE 星战前夜》是网络游戏中的一个异类，这种特立独行不仅仅表现在游戏体验本身，还因为这个游戏在背景架构上所做的功课足以与内容深邃的单机游戏比肩。

《EVE》的故事，开始于人类的太空殖民。通过天然星门 EVE，人类来到了一个完全陌生的星系，并在星系中创造了繁盛的文明。但 EVE 星门突然崩塌，一场浩劫将 EVE 星系中的人类与母星地球完全隔离，被重创的殖民文明就这样沉寂了千年，又重新崛起，形成了《EVE》网络游戏中如今的文明格局。

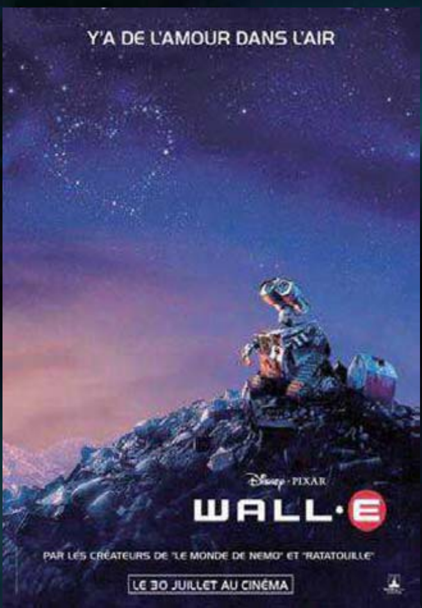
《EVE》的剧情是一场文明实验，就像是从旁观察人类在经历了启示录中预言的末日灾厄之后，会如何重建自己的文明？在 EVE 的种族设定上，我们能清晰地看到人类各人种血脉的延续，又能在纷繁复杂的背景故事中看到对地球文明结构的隐喻。呈现帝国状态的艾玛人，延续着如同罗马帝国时期一样的辉煌，而其中的人种还保留着明显的希腊血统；与艾玛人并肩作战，以骁勇著称的卡尼迪人，则承袭了"上帝之鞭"阿提拉率领的匈人血脉；日耳曼人在



■论起《EVE》游戏中的宇宙环境，其血腥、残忍和不公平的程度远超目前任何一款网络游戏，幸好对于科幻游戏爱好者来说这种程度完全不算重口味。









EVE 中依然延续着他们的血统，分布在两大经济体盖伦特联邦和加达里共和国之中，因加达里的独立，这两个阵营战事连年，让人不由得想起美国曾为独立所进行的战争；亚洲人的血统分布在盖伦特联邦注重精神锻炼的梅京人和加达里合众国的阿赫尔人中；而不屈的埃塞尔比亚人、犹太人则变成了米玛塔尔共和国的中坚种族布鲁特氏族和赛必斯托氏族——而米玛塔尔在游戏中则恰巧是一个由奴隶奋起反抗取得自由的新国家。从《EVE》的这些种族设计中，我们不难看出制作者对星际殖民时代各民族混居又分离之后那混乱的文明演进状态进行了天马行空却又不失严谨的预测，其中还不乏自己的调侃——游戏中一大反派 NPC 阵容萨沙共和国，从各个角度来看简直都是在怒黑俄罗斯人。

EVE 文明是在承袭了先进的地球科技之后崩溃又重生的，在游戏中我们也能处处看到这种文明传承的错位。虽然 EVE 的四个主要阵营全部获得了空间跃迁、意识转移、人体克隆等非常强大的技术，但同时他们却还有很多科技水平甚至不如现在的地球。在《EVE》中我们看到那些炫到爆的飞船居然还在使用实弹兵器、飞弹武器、激光武器和磁轨炮（当然，激光和磁轨炮这种东西现在看还是非常时髦的），有些战舰依然使用着朴素的装甲防御，那些高级战舰舰体使用的高强度塑料甚至无法生产，只能通过考古从残留的地球科技中获得。这种有趣的科技错位，展现了一种另类的"后启示录"宇宙，也让人不禁畅想人类文明到底能在太空中走出怎样的道路。

TIPS 关于文明传承的故事你还可以看：《普罗米修斯》、《WALL·E》

后记

忍不住吐槽一句：做宇宙游戏题材的特企是个让人非常纠结的事情。从表面上看它们大都雷同，而细分起来却又千差万别得各种不靠谱。无论是《恐龙危机 3》里毫无剧情逻辑的宇宙恐龙漂流记，还是《超级马里奥银河》里那无视一切人类定律的神跳跃，你都无法在游戏性或游戏体验上横加指责，因为它们"就是这个样子，要么接受要么滚蛋"，如此一来这特企基本就没啥可说的了，十有八九得滚回无脑盘点的老路；如果探讨剧情和设定的话，它们却又惊人地一致，以至于到了后来"这种设定就跟某某时间线 / 平行宇宙中老谁家那小谁差不多"就成了每款游戏介绍的固定句式，车轱辘话再怎么说都是那点东西。再者说，每次提到剧情深度相关的东西，都总免不了向著名科幻文学或影视作品中回溯——而说实话，它们的根源都差不多，翻过来倒过去也就只有那么些。于是，这篇散发着浓厚毕业论文 style 且思绪各种天马行空的特企是经过无数次推翻策划后最终定板的究极形态，大家勿怪。

然而无论怎样说，游戏玩家对宇宙的热情都是持久永恒的，这也源于游戏人追求未知、迷恋神秘的基本属性。多亏了游戏这种形式，我们得以亲自体验过各种迥然不同的宇宙。当我们在游戏过程中品味虚拟世界展现的星空时，实际则是在看着镜面中的自己，看着被重新折射过来的、璀璨的人类文明。构建在电子游戏中的这些宇宙，有些是历史的回响，有些是对未来的展望。曾经古人在星空中描绘神明，勾勒天堂，而今我们则在宇宙中投射未来。

指间方圆 ★MOBILE LAND★

看过了上一期两台次世代新主机的详细评测，不知道各位玩家更看好哪一台主机呢？不过无论是索尼还是微软，此次都十分重视主机与移动设备间的互动，也分别推出了相应的程序——PlayStation App 和 Xbox One SmartGlass，那么本期的指尖方圆就为大家带来这两款 APP 的介绍，希望能让各位玩家对新主机的功能有更全面的了解。

文 哪尼 美编 NINA

更智能！更强大！Xbox One SmartGlass

Xbox One 魔镜	Microsoft	应用
全平台 Xbox One SmartGlass		美服
已配信		免费

Xbox One 不仅自身有着出众的性能，相信已经入手的玩家们也体会到了 Kinect One 强大的识别及语音操作功能，这些前卫的技术已经非常成熟，完全可以应用于日常使用中。当然别忘了微软还曾推出过名为 SmartGlass 的联动辅助应用，虽然在 X360 上显得有些鸡肋，不过微软并未停止这项应用的开发，随着 Xbox One 的发售，我们也迎来了全新的 Xbox One SmartGlass。

相比旧版的 SmartGlass，Xbox One SmartGlass 与主机的互动性更强，与 Xbox Live 的整合也更完善，程序不仅覆盖了 iOS、Android、WP8 以及 Win8 全平台，手机与平板也均有适配。

与主机连接

想要让主机与应用进行联动话，除了两边都要登陆相同的 Xbox Live 账号之外，还要保证两者都处于同一个局域网中，然后点击顶栏的“CONNECT”按钮就可以顺利进行连接。而勾选自动连接后，下次再开启应用便会自动搜寻局域网中的主机。不过需要注意是，在连接和使用的过程中，主机与移动设备都必须处于有效的联网状态，无法在离线状态下使用。



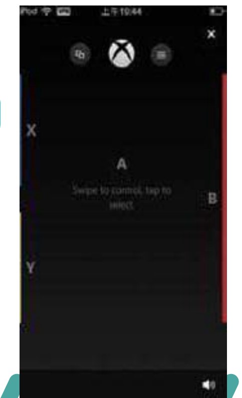


主界面

主界面采用了与主机系统一致的 Metro UI，如果之前有连接过 Xbox One 主机的话，RECENT 一栏便会显示近期玩过的游戏或使用过的应用等，点击图标就可以在 Xbox One 上启动对应的内容。我们还可以将常用的项目固定到 MY PINS 栏目中，方便下次快速开启。而 FEATURED 一栏则是卖场中近期的一些新内容，保证玩家能够第一时间获取最新的游戏或影视资讯。

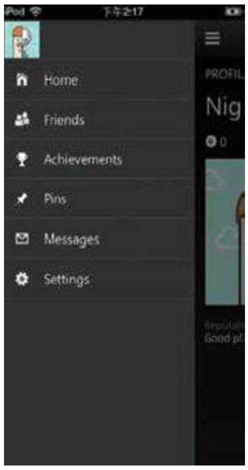
遥控器模式

连接成功后，点击右下角的遥控器按钮便可以进入虚拟触控板，其中包含了多方向的触摸滑动以及手柄上主要的按键，玩家可以对 Xbox One 进行导航、切换等操作，在不玩游戏的情况下完全可以用它来代替手柄，尤其是在享受影视服务时，操作感要比使用手柄来得更加舒适和直观。



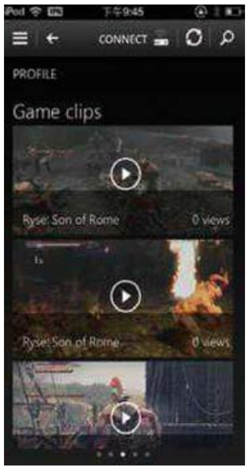
侧边栏

点击主界面左上角的按钮，便可以开启侧边栏，主要功能一览无遗。包含了好友、奖杯、快捷项目、信息以及设定。虽说看似简单其实大有乾坤，尤其是好友功能。



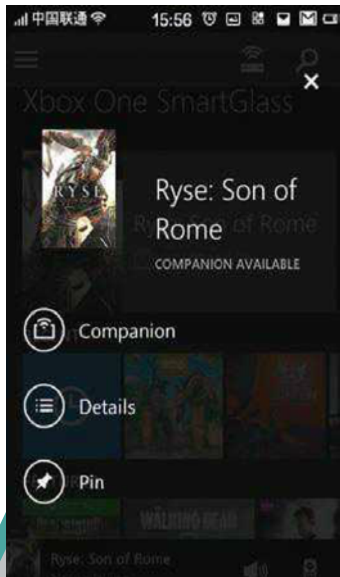
好友功能

进入“Friends”功能后，我们不仅可以查看好友列表、搜寻新朋友等等，点击某个好友之后还可以查看他的声望、成就点数、以及向他发信息。当然这些都是小意思，向左一划，好友最近的动态尽收眼底，点击他玩过的游戏后，与游戏相关的评分、简介、DLC、获得过的成就等一应俱全，十分贴心。继续向左滑动则可以查看好友的游戏录像，画质不错而且十分流畅。另外由于 Xbox One 的成就改为了壁纸样式，因此查看好友获得的成就时就可以顺带欣赏这些图片了。



游戏辅助功能

Xbox One SmartGlass 可以作为游戏的第二屏来使用，比如用来显示地图、游戏信息等等，和 Wii U 平板手柄的概念有些相似。当然想要使用这一功能则需要相应的游戏支持才行，支持第二屏辅助功能的游戏在点击其图标后会显示“Companion”按钮，点击后就可以实现游戏内的联动功能。



测试了编辑部购买的几款 Xbox One 游戏，目前《丧失围城 3》及《崛起 罗马之子》这两款游戏支持第二屏辅助功能，其中《丧失围城 3》联动后会在 SmartGlass 界面显示城市的地图，玩家还可以通过触屏操作直观地设定目的地、或是开启隐藏任务等，此时电视屏幕上就会有相应的提示，而如果是使用手机安装 SmartGlass，在游戏中接听电话的话，声音便会从玩家真实的手机中传出，带入感十足。

使用感受

总体而言 Xbox One SmartGlass 的体验非常流畅，虽然偶尔会发生网络连接不稳定的情况，但一般是在电信网络下比较明显，尚且在可接受范围之内，如果使用 VPN 的话则不会有这个问题。不过 Xbox One SmartGlass 的性能优化还不是非常到位，在一些旧机型或者性能一般的设备上使用游戏辅助功能的话，会频繁的出现报错或是闪退的现象，希望微软之后能做出改进。

下载链接

iOS版	Android版	WP版	Win8版

简约还是简陋？PlayStation App

PlayStation App	SCE	应用
iOS/And	PlayStation App	美服
	已配信	免费

PS4 系统简约精致的交互设计令人十分赞赏，而作为联动程序的 PlayStation App 同样也是走简约的路线。不过人们常说天才与白痴只有一线之隔，简约和简陋亦是如此。

PlayStation App 对应 iOS 与 Android 平台，虽然相比 Xbox One SmartGlass 较少但也基本足够，不过比较遗憾的是其并未推出专门为平板适配的版本。并且需要注意的是，目前想要使用 PlayStation App 的话基本要通过 VPN 才能顺利登陆，否则便会报错。

主界面



应用的主界面基本上是与个人账号相关的功能，比如查看奖杯、好友列表、最新资讯、邀请、通知及信息等等，把玩几次后便有些乏善可陈。当然进入好友列表后我们也可以发送信息以及查看好友的奖杯列表，不过也仅此而已，都是一些最基本的功能，远不如 SmartGlass 那样完善。而选择 Store 后则是切换到系统自带的浏览器并登陆 PS Store，这么做可能是出于安全方面的考虑，不过同时也造成了交互体验的割裂感。



What's New

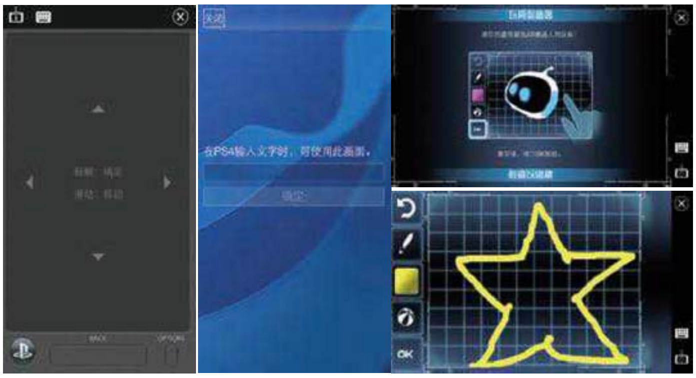
在 What's New 菜单中，会显示好友近期的动态，包括玩过的游戏、拿过的奖杯、上传的视频截图或是正在进行的直播等，除了可以查看之外，玩家还可以进行留言。总体而言与 Xbox One SmartGlass 的所提供的功能差不多，不过交互感要差一些，而且这项服务暂时不对美服以外的用户开放。

与主机连接



点击左下角的“与 PS4 连接”便可以使用主机联动功能，在保证两者处于同一局域网并登陆相同 PSN ID 的情况下，先在 PS4 的设定中选择“PlayStation App 连接设定”，然后在应用中选择搜索到的 PS4 主机并输入连接代码即可，之后便不必再重复输入。成功连接后 PlayStation App 所提供的功能并不算太多，只有电源选项和第二屏幕两项，其中点击电源按钮的话可以让 PS4 进入待机状态。

第二屏幕



第二屏幕中包含了三项功能：虚拟触控板、键盘输入及第二屏辅助功能，可以点击左上角的按钮进行切换。其中虚拟触控板的功能和操作与 Xbox One SmartGlass 基本类似，虽然设置的按键较少但已足够使用。键盘输入功能则可以将移动设备作为键盘使用，只有当 PS4 处于文字输入状态下时才有效果。

而第二屏辅助功能目前支持的游戏十分有限，测试了几款游戏后发现只有《The Playroom》的 DLC——Toy Maker 具备联动功能，玩家可以在移动设备的屏幕上画出任意的形状后并轻轻向上一扫，游戏便会将你的杰作以 3D 模型的形态展现在电视画面中，供小机器人玩耍。虽说设计的思路不错，不过新鲜感一过便显得有些无趣，缺乏一些真正实用的联动要素。

总结

诚如开头所说，简约与简陋往往只有一线之隔，PlayStation App 着实让人觉得有些简陋，不仅功能较少，交互体验也做得不够好。而通过上一期的 PS4 视频评测我们可以看到，PS4 与 PSV 之间的联动做得颇为完善，相信索尼是把更多的精力放在了自家产品间的互动体验上，这样的做法可以理解，但显然受众面便要狭窄许多，期待索尼今后能逐步进行完善。

下载地址

iOS版	Android版

在上一期的自由谈中，9节菖蒲为各位谈到了她对于《超凡 双生》的看法，其中说得最多的就是互动性和故事元素的关系。于是在本期我们请来了言叶为我们谈一谈在游戏设计中，互动元素和故事元素之间的关系。一款游戏到底应该怎么样在这两种元素中取得平衡？我们一起来看看他的想法吧。



浅析互动和故事元素的关系

按照简单的分类来看，游戏可以分为互动和剧情两大部分。互动指的是游戏元素和玩家之间的交流和互动。故事指的是叙述，其中包括对象和角色等等。例如《俄罗斯方块》就是最直接的互动游戏，而众多的文字冒险游戏则属于剧情叙述为主的游戏了。一般而言，加强互动性体验能让玩家感受到最直接最纯粹的乐趣，而加强剧情要素的表现则能让玩家在游戏中有更强的代入感和沉浸感。当然，随着技术和表现力的上升，如今许多游戏都在同时接触这两大领域，并且依靠不同的需求将两者混合在一起。但是，互动和故事元素的比例关系到底应该是怎么样的？下面我将谈谈我的看法。

Ludonarrative矛盾

首先请允许我解释一下Ludonarrative矛盾是什么，Ludonarrative矛盾是由Clint Hocking提出的一个合成词。由ludology（游戏学）和narrative（叙述手法）两个单词组成，意指玩家的玩法（互动）和故事描述之间的矛盾。一般而言，游戏的过程中需要将互动和故事描述之间进行融合。这里有一个很好的例子，在《COD 现代战争2》当中，玩家需要依靠互动（自己开枪）来体验机场屠杀的残酷性（故事表达），做出与故事目标相反的行为来让玩家有着更高的代入感。但是，由于游戏的抽象机制，有时候难免会出现这样的互动与逻辑性故事性的矛盾。举一个最简单的例子，我们都知道在现实中，被刀械直接砍中或者被子弹直接命中的话会毙命，但是在游戏中，一旦如此简单就击败敌人或者被敌人击败都是难以接受的。事实上，在很多电子游戏中，任何角色都有可能从一系列的暴力对抗中幸存下来。这就是一种最基本的Ludonarrative矛盾了。幸好由于玩家对于游戏性的需求，会接受这个抽象的概念，但在这个过程中，需要把握好一个程度问题，否则会让游戏过程中的玩家感到不快。在以往“《横行霸道》系列”作品中，自由度过高，尽管玩家们坏事做尽，但最终的结局并不符合一般的道德观念。但在最新的《横行霸道Ⅴ》中，游戏有三个结局，在一定程度上缓解了Ludonarrative矛盾带来的影响。

玩家的游戏方式

每个玩家都有自己的游戏方式，而一款优秀的游戏设计，能让玩家在不同的游戏方式下都能感受到互动性和故事性之间的平衡。在最理想的情况下，当然就是玩家能顺利地完成游戏并且体验这一游戏过程，但这是很难实现的。

玩家的失败

这是游戏中最常遇见的问题，也就是Game Over，在以往的很多游戏中，并不会太多地去考虑这个问题。处理玩家失败（死亡）的最直接方式就是从复活点开始并再次挑战，故事元素并不会为此作出任何的补充或者补偿。由于游戏设计的抽象性，这样的设置并不会带来太多问题，但时刻在提醒玩家们这是在进行游戏，多少有些趣味索然。而今年来，其实有不少的游戏为此作出了有益的尝试。比如《波斯王子 时之沙》利用时之匕首来挽救玩家的失败，又很自然地将这一过程穿插到了游戏的故事当中。又例如很多游戏都让角色有了多样化的死法，也是基于这一点来进行考虑。说到这，就不得不提《超凡 双生》当中没有Game Over的设定了。虽然这样的处理方式存在着一些问题（比如大幅度地拉长了玩家的游戏时间），但总归做出了有益的尝试。当然，玩家的失败不仅仅局限于游戏角色的死亡，解不开谜题，找不到当前的游戏目标都属于玩家失败的范畴，到底应该怎么做才能将玩家的失败整合到游戏当中，还需要很长的路去走。



■利用时之匕首来挽救玩家的失败，利用故事设定来增进游戏互动性。

玩家的重复游戏

按照如今的游戏长度，一般玩家很难在一次就将游戏完成。他们可能会为此花费好几天、几周甚至几个月。而游戏的剧情内容是否能维持玩家的游戏时间，则是非常重要的一件事。互动性的可变性始终有限，要想让玩家长时间沉浸在一款游戏当中，除去奖励机制之外，就是剧情要素了。一旦剧情和情节太过简单，玩家很容易就在这个过程中对游戏失去了兴趣，而互动性机制的存在，让玩家的游戏过程变得索然无趣。在这里我无意开地图炮，但事实上在当今的许多日式游戏中都存在着这个问题。相对简单幼稚的情节却设置了大量的铺垫和大量的重复事件展开。比如PSP版的《刀剑神域 无限时刻》，连原著小说都觉得索然无味的内容，游戏中非要玩家一层层去继续，除去原著的魅力加成，确实感受不到这款作品的吸引力。或许玩家会提到“《怪物猎人》系列”在剧情相对贫弱的情况下，玩家依然投入了大量时间。但要看到，“《怪物猎人》系列”在互动性上做得相当足，也有足够的奖励机制让玩家继续游戏，因此不在本次讨论的范围之内。

玩家并未真正完成游戏

虽然我们无法得知有多少玩家真正地完成了游戏，但是根据以往的数据表明，能完成一款游戏的玩家的比例是不高的。如今许多游戏都是基于电影的结构，并且渐渐地发展成为一个大的故事。而在

※本栏目文章仅代表作者个人观点。

这个过程当中，前期处于系统交互性的学习，虽然故事仍然未进入高潮，但对于一般玩家来说，系统的新奇感，对这款游戏的好奇处于上风，能让玩家保持一种持续的游戏动力。而在后期，随着高潮接近，优秀的剧情已经让玩家沉浸其中，迫不及待地想要知道结局而继续游戏。在这当中，中盘危机是所有玩家在游戏中遇到的最大问题，系统的交互性无法带来新的体验，剧情却还未发展到沉浸的地步，或许很多玩家就会在这个时刻放弃。因此，如何创造一种更加直接的故事叙述方式，或者将故事的节奏掌握好，都是很多游戏需要去考虑的一个问题。当然也有一些游戏另辟奇径，《泰坦天降》就是一个很好的例子。虽然游戏还没有正式发售，但是游戏透露出的核心思想就已经足够迷人。将剧情融合在游戏的互动交互性当中，玩家在网战的时候就已经在体验故事情节，这样的做法，将高度的系统交互性和剧情融合在一起，且不论最终出来的结果如何，总归是跨出了有意义的一步。

故事长度和支线关系

现在的游戏越来越接近于电影，比如电影化的镜头和组接，好莱坞大片式的剧本写作等，但有一点最大的不同，那就在于游戏和电影的时长有着巨大的差异，平均的游戏长度一般是电影的 5 倍到 10 倍，所以很多游戏，一旦在节奏上把握不佳，太长的游戏时间但太少的故事内涵的话，会影响玩家的投入性。比如说《超凡 双生》，游戏在互动性上做出了不少的突破，但作为一款以剧情为卖点的游戏来说，它简单的故事并不能托起游戏的长度，一个两个小时就能说完的故事，硬生生地拉到了十个小时，期待能再次得到《暴雨》那样震撼的玩家，恐怕会感到失望吧。

其次，如今的游戏为了扩充可玩性和耐玩性。设计了许多支线任务供给玩家体验，毕竟作为游戏，提供有趣的内容才是最重要的。但是，一旦设计的支线任务过于重复，太过频繁的话，或者会打乱玩家的节奏，反而失去了要点。优秀的支线，应该是为了从各个侧面展示角色的魅力所在，而不是为了设计而设计。“《横行霸道》系列”让玩家觉得很自由的秘诀，或者就在于其多样性的支线任务。

玩家和角色的对等性

玩家和角色的对等性，指的是玩家和所操作的角色所知道的内容多少。在最优的情况下，玩家应该和操作角色获得的资讯相等，在这种情况下，玩家可以保持有最大的期待性，并且乐于接受游戏中出现的剧情和所设置的情节。但在现实中，一般会有两种情况，玩家所知的多于操作角色或者是操作角色多于玩家所知，这就要求制作组在创造游戏时，更多地考虑相关要素的影响。玩家所知多于操作角色，表现在玩家可以预见操作角色将会遇见什么，可以判断接下来的剧情，那么接下来的剧情和情节，一切的行动就会变得失去意义。比如《暴雨》是一款悬疑类的重剧情游戏，如果玩家在最开始就得知凶手的话，那么很难再中游戏给玩家们设置的剧情陷阱了，整款游戏就失去了灵魂。而操作角色所知多于玩家的话，玩家也很难将自身代入到操作角色当中。比如《古墓丽影》中，有这样的一段情节，玩家在按下按键时，劳拉告诉玩家我不能这么做。这就引起了玩家的疑惑，那么，这个角色到底发生了什么？为什么不能这么做？这就将玩家和角色硬生生地剥离开来。



■没有 Game Over 的设定避免让玩家出戏，这是大胆且有益的尝试。



■暴雨在故事性上赚足了分数。

关于这个问题，其实最常见的就在于如何设计游戏的教程上。玩家要熟悉一款游戏总是需要一定的时间，也需要有一定的引导来教给玩家如何使用一些便利的系统。最简单粗暴的方式就是在游戏过程中突然弹出对话框来教给玩家用法，但是这样很容易会让玩家意识到自己是在进行游戏，剥离开玩家的沉浸感。稍微高明一点的游戏，则会利用游戏中的道具，比如最常见的笔记本等来引导玩家操作。当然，也有一些游戏将这个互动过程和故事元素相互结合。比如《COD 现代战争》和《杀戮地带》的新兵训练都是比较高明的方式。

F2P游戏和QTE对故事叙述的影响

F2P 游戏，即“Free to play”。这是游戏业界新增的一种发行方式。游戏基本游玩免费，在游戏中购买更多的道具，或者某些情节的时候需要花费现实中的金钱。虽然这是游戏发展的趋势，但不可否认这种流行机制对于故事叙述有着毁灭性影响。试想一下，玩家在游戏中 Game Over，弹出是否花费金钱复活。又例如在《最后生还者》中，玩家捡起一块板砖，提示需要收费 9.99 美元。在《COD》中，提示购买一千发子弹需要 10 美元等等，很容易让人厌烦吧？更糟糕的是，这些内购提示时刻提醒着玩家正在进行的只是游戏，并非是一次虚拟的沉浸体验。无论这款游戏在互动性和故事叙述上下了多少工夫，这些都难以取得一个平衡。

而 QTE 的存在，对于故事叙述和互动性也有一定的影响。从互动性和玩法上看，QTE 创造了一款简单的迷你游戏，屏幕告诉玩家应该按下哪个按键并且完成动作，这让游戏的互动性有了一定程度的提升。但是与之相反的，对于故事叙述则有一定的打击。在 QTE 的过程中，玩家的注意力从剧情转换成为迷你游戏的内容，造成分心，从故事脱离。应该如何把握好一个度，相信也是开发商需要去权衡的一个要素。

当然，这里不得不提到《暴雨》。这款游戏设置了很长的分支，并且给玩家带来了一次高程度的沉浸体验。游戏的 QTE 只在适合的时候出现，所以《暴雨》与其说是游戏，不如说是一个优秀的互动故事。而到了《超凡 双生》，制作组刻意地回避了 QTE 的存在，不刻意提示玩家游戏中存在着选择要素，让玩家以为是在单线地体验游戏。这是一次很有趣的尝试，让《超凡 双生》在取得互动性的同时又能让故事有着高度的沉浸感。

结语

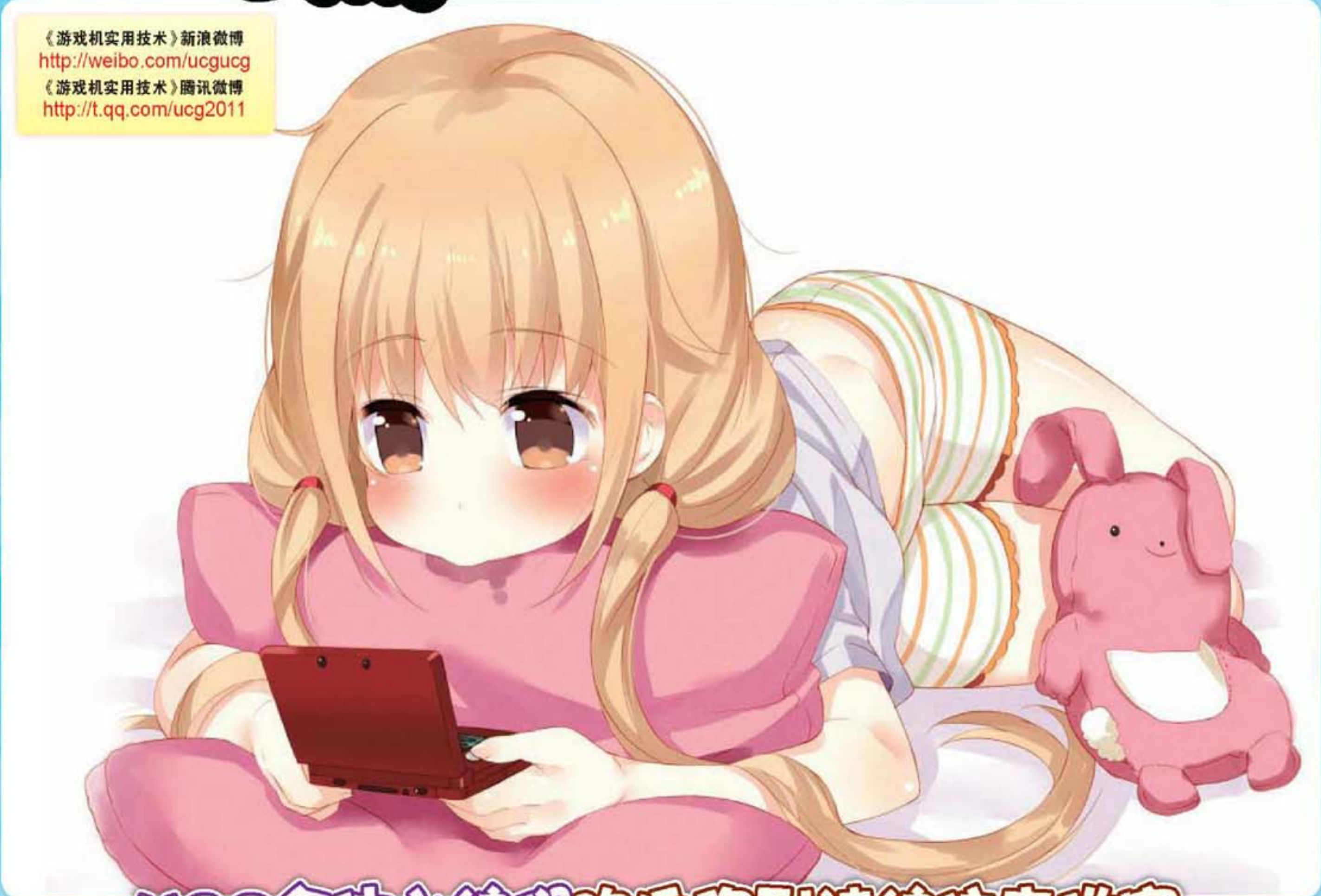
那么，前面说了这么多，要怎么样才能在互动性和故事元素之间取得平衡呢？笔者个人认为，应该让互动性为故事提升趣味，让故事为互动性提供解释，将互动性的要素安排在故事当中。例如《波斯王子 时之沙》将 Game Over 的设定和时光倒流结合起来，《超凡 双生》让 Game Over 变成了剧情的分支，同时在这一过程中，让游戏保留有一定的互动性，一定的难度，取得一个微妙的平衡。

文:言叶　编:时雨

读编往来

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 | Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011



UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★2013 TV GAME大赏火热进行中！只要参与我们的投票，就有机会抱走PS4或Xbox One，如此好的机会大家千万不要错过！顺便通报一下目前的战况：最佳PS3游戏：《最后生还者》微弱领先于《横行霸道V》，最佳X360游戏：《横行霸道V》；最佳Wii U游戏：《超级马里奥3D世界》；最佳3DS游戏：《怪物猎人4》微弱领先于《口袋妖怪X·Y》；最佳PSV游戏：《胧村正》；最佳原创游戏：《最后生还者》。对结果不满意？那就赶紧来逆转吧！

★限于Xbox One的到货时间，上期光盘没有收录Xbox One的评测，本期光盘一并补上。目前两大次世代主机在编辑部都很受欢迎，想玩的人都要排着队等了。好在港版PS4就要发售了，相信届时能从一定程度上缓解大家的压力。由于今年不再举办亚洲游戏展，所以去香港买港版PS4成了大家圣诞节前去香港的惟一目标，希望这回的PS4不要像上次的PSV那样控制出货，不然恐怕又会有不少朋友空手而归。

★UCG现已开通官方微信号啦！读者们可以通过以下几种方式关注我们的官方微信：1.搜索公众账号“游戏机实用技术”。2.搜索微信ID“UCG1998”。3.扫描以下二维码。今后我们也会在微信上及时跟进最新消息，精彩不容错过哦！

Email Super Juno：千呼万唤始出来，次时代终于来到了，貌似PS4略略占了先机，而我对PS4其中的一个功能最感兴趣：因为用PSV可以远程控制PS4，也就是说，如果我人在美国，我买了PS4，远在中国的朋友有PSV，他就可以登录我的PS4账号通过Wi-Fi来控制我的PS4，玩我的PS4游戏，画面显示在PSV上，如果再买个PSV TV就可以把画面转到他在中国的电视上，然后买个PS4手柄就可以在电视上玩我的PS4，他就不用买机器了（网络延迟什么的暂且不计）。不知道我的这个理论成立不成立？希望小编们可以解答一下。

只要PS4与PSV完成好初次连接，借助网络理论上可以实现无限距离遥控，但在上一期中的PS4相关评测中已经说到，这种方式需要极稳定的网络，以国内的网络环境，即便是同城跨网络都未必可行，更别说是跨到大洋彼岸了，说不定机都还没开完，转过头来这边就掉了，何必！

何止是网络的问题！目前只有PSV能遥控操作PS4，虽然官方表示PSV TV将会有遥控PS4的功能，但具体功能还未加入，所以你所提出的“用PSV TV玩PS4”的理论目前并不成立哦！



E-mail 音游大触：因为家里电脑光驱坏掉了，我原本已经有一段时间没有看游戏光环了，虽然严格来说也不算有什么损失，但毕竟这也是杂志内容的一部分，看不到总是有点可惜。不过最近UCG在大力搞网络视频内容，光盘的内容也可以在土豆网上看到，顿时觉得大满足，虽然在线看画质肯定没有光盘来得好，不过家里网速够高，看个高清的倒也凑合，惟一比较奇怪的是，你们的电影前线以前一般不都是固定四部电影吗？因为里面推荐的都是一些非常不错的片子，我还经常拿来当观影指南，但现在网络版好像这方面的内容放得不太齐全，有的时候有，有的时候没有，问了下身边的同学，光盘版倒是全的，莫非是各位小编们漏了上传？

我要爆料，是因为饭老板有时候字幕翻译得太内涵太绅士，被BAN掉了！

滚粗，我翻译的时候用的都是正常辞典好不好，绅士辞典上有着过了晚上十二点后才能打开的锁。

那是灰姑娘的鞋做的吗！

这段时间也有不少读者来信问起这个问题，上面的就是其中一封，其实会出现这个情况，和土豆网的审核有关，每一期光盘制作完成后，我们都会将内容全部上传，但因为毕竟每一个上传的视频都需要通过审核，而电影预告片会有涉及到版权问题的情况，所以一些预告片就会因为通不过审核而被撤下，这样子电影栏目的所有预告片都会一同被撤下，自然就会出现各位读者无法看到的问题了。对此，我们也感到非常抱歉。希望在不久的将来我们可以解决这个问题，让大家能够在网络上观看和享受到完整的游戏光环内容。

Email 猎人怪物：PS4发售了，然后我突然想起某个PS3初期公布的大作《最后的守护者》，既然连跳票大作《最终幻想Versus XⅢ》都改成了《最终幻想XV》，这个游戏是不是也该给点什么新消息了？

关于《最后的守护者》，其实每年的游戏展会时上田文人都会出来说一说，不过说到底也都是无用消息，概括起来就是“没有停止开发，只是不知啥时候能公布”，我只能对他说出两个字：呵呵。

Email 放开那只皮卡丘：《最终幻想X / X -2》高清重制版就要发售了。作为FF粉必入啊！可为毛木有中文版啊！不懂日文啊！肿么办啊！

《最终幻想X / X -2 高清重制版》是有中文版的哦，只不过已经延期到2014年4月才会发售……

编辑部游戏风向标

初音未来 未来计划2 | 4人

真·三国无双7 猛将传 | 3人

超级马里奥 3D世界 | 3人

初心者

高级房间的租金竟然是一周15000元！

——想在《未来计划2》讨好初音的哪尼发现，原来虚拟世界的房价也是如此丧心病狂。

文则真乃樊城战神也！

——当纱迦看到樊城之战于禁的剧情时，眼泪都快流下来了。

这年头连马大叔都会装猫恶意卖萌了，简直不给活路！

——玩过《超级马里奥 3D世界》后八重樱已对这个四处卖萌的世界绝望了。

新编介绍

初心者：在上一期，默默潜水的我偷偷地冒了上来，吐了几个槽。不知道各位读者拿到杂志后是不是都像我一样，习惯首先翻到最后的读编和小编寄语呢？潜入编辑部之后，就像舍友说的，不仅第一时间翻看读编和寄语，而且看的时候心态也不一样了，嗯，虽然我觉得他的这句发言好像有点微妙。

按照惯例（？），新小编都要自曝一下昵称的来历，不过我即便自爆了也没想出来什么惊天地泣鬼神的绝世好名，所以就秉承自己一贯随性的原则，选择了这个昵称。其实我第一次知道的“初心者”，是某在线游戏的初始职业译名，而这款游戏即便是在今天也有着超强的号召力，里面的角色和职业设计，在我心目中可谓无懈可击，堪称经典。那天看贴吧，有读者说小黑影的形象好像头顶犄角的怪物，在这里说明一下，那个是铁匠！

另外，我看到编辑部各路大神展示触手，自觉菜鸟等级恨不得砍掉重练的想法，刚好也和初心者的意思颇为匹配，况且保持一颗初心谈何容易，在自己感觉迷茫的时候也尤其重要，于是小编名就这么定了。对了，本



人单身，性别不明，喜欢的游戏偏向日式，比较杂食。最近在玩的游戏是3DS的《接龙赛马》和PC上的《Terraria》，都是老游戏，而且看上去都特别“奇葩”，可是一旦玩起来就停不下……如果各位有发现什么怪奇有趣的游戏，请随意投喂，谢谢！

哪尼？！你为什么叫初心不叫“初音”！

因为初音是哪尼的。

你应该叫提督，然后你的后宫就是一帮舰娘了——军舰！

舰娘（艦これ）里面有一只超萌的，你们猜猜名字叫什么？

……

Email 宅阿虎：最近关于次时代主机性能的争论很多，PS党、Xbox党和PC党互相黑，看得我十分着急，如今主机厂商们面临着共同的困境，主机玩家们应该团结起来，而不是互相黑，只希望他们能早点意识到。

尽管我们也不认为用主机划分阵营来争吵是件理性的事情，不过想要保持市场活力，就必须存在竞争，而有竞争就会有喜好差异，也会有商业性的竞争行为，既然连厂商之间都存在着敌意，想要用户们都抱着天下大同的心愿也是不太现实的吧。

我想争吵这个事情并非完全就是错误的，毕竟在争论之中我们也有机会发现自己观点的不足和别人看法的合理之处。如果说有什么问题，那就是参与者自身不能够把这种原本只是对产品主观感觉和个人选择上的东西上升到人身攻击的程度，而且发表言论也只能停在直抒己见的程度上，过了这个度，就成了情绪发泄，负能量对上负能量，也只能爆发出更黑暗的东西了，这才是需要避免的。

如果说现在主机市场用户有什么真的要做的，第一个是尽己所能地支持正版，以保证厂商的收入，第二个是尽可能地向身边的朋友和亲人展示主机游戏的魅力，尽自己一分力地扩大这个圈子的认知度，等市场大了，自然就会有新的生机，这可比统一玩家们意识形态之类的宏伟概念要现实多了，各位读者觉得对吗？

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

Xbox One 的 Kinect One 拥有很强大的人脸识别功能，在使用之初稀饭就登陆了自己的面孔，以后只要对着 Kinect One 面前一坐，就会自动登陆，来福得不得了。连续几天换衣服后都没有遇到识别问题，稀饭信心满满地想要在众编审碟当天一展 Xbox One 的强大性能。没想到非编林克斯先一步进入游戏时安排播放事宜，刚在 Kinect One 面前站定，电视上突然就弹出了稀饭的登陆问候语……显然，因为两人肤色相近，又都戴着眼镜，Kinect One 就这么把两人给搞混了，装逼失败的稀饭只能仰头 45 度无语问苍天了。

某天下班后，八重樱遛狗时顺便到编辑部拿点东西，正好遇到几位小编正在视频室里大玩 PS4 版《跳舞吧 2014》，看到各位绅士们群魔乱舞的模样甚是喜感，八重樱就忍不住在一旁围观了起来，不知不觉便松开了牵狗的绳子。于是这只大金毛独自好奇地在屋内“冒险”，最终锁定“目标”PS4，对准电源键就直接舔了一口。于是只见屏幕一黑，房间内爆发出了绅士们的惨叫声……

Email 卢俊杰：久疏问候，正值南方初冬时节，不知各位现在是否也在辛苦赶制下期的杂志。一直以来承蒙 UCG 编辑部各成员的关照，为在下带来了炒鸡棒的游戏杂志。虽然主机和游戏都非常难得到资金支持，但作为穷人学生党，居然能 7 年以来顶着母亲唠叨每期必买。我想这正是因为杂志本身独具一格的魅力让我坚持的吧。

335 期杂志的“读编往来”栏目中贴出的怪物猎人白兔全家福，我的同学们和机友们看了都说狂点 32 个赞！并纷纷强烈希望编辑部可以放出图源或者直接制成海报塞在下期“变海报的话，即使送礼也要多买两本啊”——这样的声音也出现了呢（笑）。在下看到图之后，心里也是“请、请务必来一打”这样的感觉呢，所以斗胆发来自己第一封 E-MAIL，真心希望这封邮件能被看见。

初心者：这位读者大人深得轻小说译文体的精髓，阅毕颇感亲切。正如您猜测的那样，小编正处于截稿日的三尺严寒水深火热之中，也有感冒抱病滚键盘的同事，各位读者也请务必尽早找到睡前暖被窝的人，以免寝中受寒。来信中提到杂志有魅力，能够吸引到您 7 年来持续的关注和支持，各位编辑也表示要大吃十碗“内牛满面”。至于那幅图，您说对了，要的就是这种“萌”的感觉，而海报是要众编精心挑选的，所以恐怕不能满足您的这个愿望。不过杂志每期的海报还是很给力的，敬请期待。另外，如果您对杂志有任何感想或建议，也欢迎继续通过电邮或者微信等渠道积极反馈。

至于为什么要用这样的萌图，你们难道就不好奇？

我们仍未知道那期杂志中狗与绿帽子的正确用法。

美编小瑟排版的时候都快要憋成内伤了，都是你们的错！

Email 王的裁决：上个月我经历了人生中最黑暗的时刻。我的一个表弟来我们家玩了 5 天（他是幼儿园大班），玩了我的大多数游戏不说，还看中了我的 X360，然后我的爸妈觉得玩多了影响学习，就把我买了 3 年的 X360 给了我表弟！最后补偿了我 500 人民币（因为是我自己买的）。如果我近期再入手（悄悄地）一台带体感的值得吗？还是入手 PS3？或等待 XBOX ONE？请小编帮我下，感谢！

遭遇到熊孩子简直就是一个悲伤的故事啊。本世代的主机还是会继续保持活跃一段时间的，只要价格合适也可以买。如果你的 X360 游戏还想玩的话，建议还是继续买 X360，但如果 PS3 有独占游戏想玩也可以买。

初心者：为什么买家用机可以悄悄地买的？如果想隐藏的话掌机才是首选哦。

Email 等待：这几天都在玩《怪物猎人 4》，我觉得《怪物猎人 4》有个金手指功能，就是“wifi 联机”。因为许多情况都是高人带新手、秒杀怪、打不过去就联机……

其实与其说是金手指，倒不如说这才是游戏的乐趣所在，而且联机时的平衡性也做得很到位。几个月的狩猎之旅，多亏了有稀饭等一群小伙伴的无私帮助，我已然从抱大腿的新手成长为能够独当一面的女汉子啦！

联机功能算哪门子金手指啊，这位读者你要知道，再牛逼的猎人，也顶不住队友的三猫啊！

（黑化）总有一天，我要清除掉你脑海中那段我被黄跳跳麻痹至死的记忆！

Email 小王大：网上的视频很有时效性和准确性，可以看的出小编们的用心，但是总觉得总体的评测过程有点过于平淡，希望能加一些有趣的吐槽，就像“读编往来”那个栏目一样，设定成一种轻松的氛围，就像小编们对观看者们留下的弹幕（留言）很感兴趣一样，其实我们也很感兴趣小编们的留言（画外音）。如果将类似“读编往来”里的那种对话（吐槽）变成视频里的画外音的话，那便是极好的。幽默风趣的评测氛围 + 专业详尽的评测 + 众小编的高人气 = 超高的视频点击率。

正如您所说，我们此次尝试第一时间制作新主机评测的主要目的，参与的编辑和技术人员基本上都是通宵作业，只能优先考虑时效性和准确性，在幽默轻松的氛围方面，缺少更多推敲的时间。（“八老师，给大伙儿笑一个！”“太困了，笑不出来……”）加上以前比较少制作这一类的节目，自然有不少改进和成长的空间。明年我们会在视频节目方面做更多尝试和探索，希望各位读者能够多多捧场。

韶关天下聚会

一如既往的天下聚会，万年不变的基情四射。不要在家洗澡啦，赶紧带上机子来漫展和油腻的湿姐擦肩而基吧。

活动地点：韶关市体育馆（羽毛球馆）

活动时间：1 月 25 日 -26 日

试玩游戏：《高达 VS 高达极限进化》《怪物猎人 4》

活动安排：漫展第一天上午免费接受《高达 VS 高达极限进化》报名，下午正式比赛，采取 1V1 极限对战。上午同时接受《怪物猎人 4》免费报名，第一天是面基交流而第二天才是正式比赛赛制为双人竞技场任务积分制，任务 1 是 DLC 斗技场黑蚀龙，参赛队伍根据讨伐时间排名获得积分，然后进行任务 2，最终积分最高者胜出。至于任务 2 会在现场报名时公布，所以赶快找基友组 CP 参赛吧。

联系人：堕天（QQ：465182784）

活动 Q 群：80950649



Email 神样の奇迹：以前都没怎么看小编的名字，最近看到秋沙雨。一看就是和我同个爱好，我也是重度“传说”饭。最近看到20周年纪念作的倒计时，我都快跳起来了，默默的定下了收集全部限定的志向。然后，秋沙雨求勾搭！

哦哦哦难得看到有“传说”饭来信！欢迎来勾搭么么哒！不过全限定嘛……根据《无尽传说》当年的20多家店铺限定的经验来看，全限定真的是不太可能的。如果有入限定的打算的话建议紧盯NBGI官方店铺Lalabit和Fami通的Ebten，按照往年的惯例的话这两家的限定版特典都是最厚道的（当然价格也是最“厚”道的），其余的还有Animate和HMV也是偶尔会有新图特典。

“传说”还算好了，特典都是周边，不看看《LRFF13》和《闪之轨迹》的店铺限定都是游戏里能用上的换装，简直是丧心病狂。限定全收集简直不是人干的事，像秋沙雨这样的“传说”死忠也最多只收一个限定而已。

《无尽传说2》我收了Ebten和手柄同捆两个限定来着。

打土豪分限定！

你们闪开啦！

Email lihao：本人是贵刊的一位老读者，非常喜爱玩策略类的游戏，但是我发现像《三国志》、《信长的野望》这类历史题材类的大型策略类游戏，贵刊从未做过任何有关的攻略或研究，我实在是无法理解其中的原因，不知能否给予解答？12月12日是《信长的野望14》的发售日，非常强烈希望贵刊能制作一篇该游戏的攻略研究，万分感谢！

其实编辑部里不乏光荣历史SLG爱好者，比如纱迦，还有《掌机王SP》的苍穹。不过老实说，最适合玩光荣历史SLG的平台是PC，一是PC版出得早，二是PC上一般都有官方中文版。因此读者对此类游戏的攻略需求并不高。像这回《信长的野望 创造》这样家用机版和PC版同时发售的例子实在太少啦。一般来说除非家用机版增加了特别多的要素，否则是不会做攻略的，比如以前PS2版《太阁立志传V》。

Email 冰霜巨龙：请问网络投了票的话回函表还能投吗？我先在网上投了，回函表还没寄呢，手机号地址都一样的，会影响抽奖吗？

当然可以的。这里我再顺便传授一招妙计，可以让你的中奖率提高一倍！那就是——寄两张回函表！

这招我去年就用过，不过还是没中啊……

话说，老大，网上投票加上回一封函算两次机会的话，再多回一封函应该是中奖几率提高0.5倍而不是1倍吧！

不要在意细节！

Email hyq717828：虽说现在《使命召唤》已出了第10部，但是想起我在第9部网战时那个“潇洒”的雷，还是感触颇深的：当时玩的是团队赛，地图是车站那关，双方打得你死我活，最后是74：74，还是老样，哪个队赢得最后一分就是胜利。这时我正好站在车站左边那个空中走廊的外侧边缘楼梯处，正准备从通道穿过去，看了一下分，我想算了，干脆扔颗雷得了，就随手一扔，结果我方胜利，一看最后一击的回放，玩这个图的所有玩家全惊呆了，只见一颗手雷从我手里扔出，在空中形成一条优雅的抛物线，然后撞到走廊深处左边的墙上又弹了出去，直接顺着楼梯往下滚，正好敌方一悲催哥们正走到楼梯处上楼，看见雷想躲也没用了，直接就飞出去了。

这算什么，我还真看见过一哥们随便往天上扔一飞刀插死对面结束比赛的，看赛后Kill Cam的人都惊呆了。说起来《COD幽灵》的网战真不好玩，本世代版属于缩水版，对战人数要比次世代版少，导致原本为次世代版设计的战场十分冷清，蹲点的人更加无法无天，所以要玩请玩次世代版！

说起来，不如我们次世代版再全一遍？

……

Email forever'survivor：看到334期167页上饭老板和时雨那样，又是上围，又是女朋友，你们俩没药救了！对了，说到女朋友我就一包气！我有一兄弟，喜欢班里的一个女生，天天放学跟着人家回家，然后在自己走回家。还有17号的时候，我们几个人找他打《战地4》，没想到他就回了我们句：不要。就挂电话了！我们几个人后来又打了几个电话，没接，我们便到他家去，真好碰到他哥回家。我几个人挤了进去，看到他戴着耳机在电脑上看《刀剑神域》，我们几个人立刻开骂：哔哔哔哔（此处省略300字）！哎，他喜欢的女生其实就是个动漫迷！人怎么能这样呢！

你看，这次刊登了你的信件，上次我开玩笑的东西就不攻自破了！至于你那位同学的做法，虽然不厚道，但是我能理解的，两个人之间有共同爱好很重要。但如果和你同学那样刻意去改变自己就没意思了，哪像我，女友和我一样又是动漫迷又是游戏迷，又支持我的兴趣……

咳咳，这家伙又在晒了，别理他。遇到像是时雨一样有异性没人性的朋友，最好的办法就是找个良辰吉日把他烧了。

举双手双脚支持！

Emial 秋月艾丽：有时候我真觉得UCG的御用画师木仙一定是用尽生命在黑八重樱，比如335期“读编往来”的题头图，这图看上去似乎是将八重樱打造成了编辑部之神，空投两台新主机下来，众编纷纷叩谢龙恩。但仔细看看八重樱的表情，那阴险的笑容、蔑视的眼神、以及酷似安西教练的下巴，完全颠覆了她原本萌系的小编形象。我猜一定是八重樱经常对木仙老师进行惨绝人寰的压榨，无力反抗的木仙老师只能通过画笔来抒发怨恨。

这位读者真是洞若观火！没错，正如你所言，八老师经常卡在距离截稿日只有三四天的时候才将稿件要求发给木仙老师，导致木仙老师不得不熬夜画稿，所以在他心中，八老师已经与魔鬼画上了等号。

经这位读者提醒，我才发现木仙老师的画中居然有如此深意，心中不由得涌起一阵内疚。为了不让木仙老师继续难做，我决定从下期开始洗心革面，将约稿一事交给稀饭同学负责！

你真的有好好反省吗！

Email 小七：看到334期中写道“稀饭作为游戏编辑注定孤老”，非常想安慰他，顺便谴责一下购买了《口袋妖怪X/Y》双版的洛克同学。想当初（306期）要不是恶少洛克说“稀饭个禽兽跑去陪妹子聊电话，七夕那天不跟大队去吃烧烤喝酒”，还“诅咒情侣们去死去死，烧死他”，现在他已经是人生赢家了吧！

那是比喻！哥都脱过团了，再脱一次有何难！

一天把超过八小时用在工作上，很难！

再把两小时用在买菜、做晚饭和吃晚饭上，更难！

之后还要玩游戏、看漫画、读小说、喝咖啡和做一大堆绅士活动，难上加难！

综上所述，饭爷你还是削减点爱好再来考虑脱团吧！

乱黑！给我一天48——不，72个小时，把妹毫无难度啊！

醒醒吧，孩子，就算你有那么多时间，还是有成季的美剧和一堆电影要补啊！

Email 永不在线：最近发售的《泪洒三重冠2》终于通关了，发现有一个奖杯是“完成通关后追加的隐藏迷宫”，没发现有隐藏迷宫，求解。由于334期没有说明，335期也没有后续说明，所以困惑了几天都找不到如何解开，麻烦到各位百忙中的小编解答一下，谢谢。

读取通关存档之后会触发おまけ剧情，剧情之后来到大地图，将光标移动到右下方的角落就能看到隐藏迷宫了。隐藏迷宫是50层，而且越到后面越难。所以这位同学请加油吧。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



北通精美周边10份

《杀手已死》豪华杯垫礼品

平度	楚伟围	成都	陈　建
乌海	费思超	上海	刘晨寅
玉林	黄毅华	天津	韩恒俊
苏州	剑　梁		
吴忠	汪　洋		
大连	吴英昊		
无锡	丁　连		
上海	陈仕锋		
重庆	郑冠东		
上海	衣金亮		
北京	李　宇		
淮安	田一枫		

本期问题

回答以下问题即可参加抽奖！
一、你对本期杂志的特企、攻略有何评价，欢迎指出。
二、春节合刊将至，如果对往年的合刊有什么意见和看法，欢迎在此提出。
三、如果最近推出 PS4 专辑、Xbox One 专辑，你是否打算购买呢？
（本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 1 月 1 日，平信快递以发件日为准。）

电子邮件： ucg@ucg.cn
邮政信件： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编： 730000

Email 狄米：现在的技术差了，为了玩《口袋妖怪 X/Y》偷偷买了个 3DS，没想到第 2 天躲在被窝里玩时就给抓现行了，现在只能光明正大的玩了，唉。

你这是赤裸裸的晒啊！不过小时候家里人也是支持我玩的，但我最大的乐趣还是躲在被窝中游戏，被窝绝对是人类最伟大的工具，没有之一！只是我好奇为啥你能光明正大地玩为啥还要偷偷买……

所以你的近视眼就是这么来的？

我……我那是以前比较刻苦学习的缘故！

你就吹吧！各位读者在游戏的时候也要保护好自己的视力哦！

Email 墨菊：原本游戏推出中文版是件服务大众的事，特别是看到老早之前就想玩的游戏换了个平台后推出中文版更是喜大普奔。但你明明是个日式游戏，做成中文版后居然是用英语语音，到底有没有考虑过中国玩家们的实际需求啊！没错，说的就是你，《枪弹辩驳》！

请各位放心的是，近期官方公布消息说本作将是中日文合版，也就是说本作的语音依然是原版的日语，发售日定在年初的 1 月 26 日，各位读者可以放心购买。说实话当初看到中文版用英文语音的消息时我心里就像吃了个肥皂一样，还好最后确定是日语。

其实我还真的挺想看看操着一口英语来恶意卖萌的黑白熊和舞切。

满口英文的黑白熊有萌点吗？明明日语的那恶意满满的台词＋配音的恶意才是正道！

你确定那是正道而不是来自制作组的恶意吗？！童年啊……

Email kofdemi：前两天入了《噬神者 2》，且不说游戏本身可玩性高，单说送的福利就让在下喷出两行鼻血，除了绅士视角可以看到一些奇怪的东西之外，娜娜酱的私服更是好评！另外提到我可爱的 CANON 酱，时隔三年身材依然是前凸后翘，枪法依然是无边无际（大雾），而且最重要的是这妹子任务中竟然还学会黑化骂人了（CANON 酱先把你轰飞，然后冲着你吼：“老娘没说过嘛，你 TM 别挡老娘弹道！”）。不过这对吾等 M 体质者很是受用啊，近期各种带 CANON 出击，除了碍事一点之外没啥缺点，反而挨两句喷之后各种虎躯一震快感奔流斗志大增，我感觉已经可以看到饭老板在欧派和抖 S 的叫骂声中入院输血的景象了！

事实上饭老板对此并不是非常感冒，反而还打算借宇宙人的《闪乱神乐》来给落灰许久的 PSV 开开光呢。

又黑我，我这不还在 MH4 里奋战，没精力开第二个共斗游戏坑么。

这位读者其实我和你正好相反，平常都基本不带 CANON 出任务，毕竟被她误射多了还真是受不了呢。

楼上这位，你平常出任务喊得最多的台词是什么？

CANON，正面上我啊！咳咳……这……

所以谁才是口嫌体正的抖 M，这下一目了然了。

那还不是因为 CANON 转职卫生兵后射出的回复弹异常给力，我才喜欢往她枪口下跑么。

别解释了。





Email Square Wang：虽然现在网络投票也一样了，不过习惯就是习惯。酱油抽奖，万年分母驾到！再说本期封面也值得少年们买四本！

Square Wang 是咱们 UCG 的老读者了，这次更是一口气购买了 4 本杂志支持 TV Game 大赏，小编们纷纷表示要点 32 个赞！

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



By 哪尼

游戏室即将搬新家



时雨

【感冒】由于编辑部所在的城市处于换季阶段，让我一不小心就感冒了。喉咙疼还好，最麻烦的是要顶着昏沉沉的脑袋上班，导致最近各种出错。还好在接近截稿的时候基本痊愈，也提醒各位读者要保重好身体，才能保证学习和工作的效率，享受游戏带来的乐趣哟！

【生日】做完这一期正好就赶上了自己的生日了。印象中从小到大都没有正式地过生日，今年相信会是最开心最特别的一年吧。想感叹很多事都不尽如人意，但只要坚持地向前走，总有迎来光明的那一天。

【黑暗禁狱】虽然一直等不到机战的新作，但有这样一个外传还是可以解解渴的。真古兰森确实好帅！而本作一些新增的隐藏要素也让游戏具有一定的挑战性，只是这样一来3OG就不知道要等到什么时候才能出了。只求寺田贵信别总是点错技能树，快快做好新机战吧！

本期个人签名

这世上一定还藏着很多只要坚持寻找，就能找到的东西。



纱迦

★最近适合我的游戏太多，刚到手的Xbox One刚通了个《丧尸围城3》，就不得不放下了。首先是《机战OG 黑暗禁狱》，其次是《真·三国无双7 猛将传》，下期又有《真·高达无双》，之前还剩了《无双大蛇2 终极版》，还有《灵魂能力Ⅱ 高清在线版》，可是我《GTA5》全成就还差一点儿呢！对于如今这个窘境，我想说一句：太幸福了！

★往年寒假，要么留在本地过年，要么回老家过年。今年决定采用一种不同以往的做法：旅游！目的地暂时还没想好，总之先从网上买一大堆攻略回来比较。不过可以确定的是只去南方不去北方，大冬天的我就不去找冻罪受了。虽说哈尔滨冰雕啥的我也一直很神往，但仔细一想还是算了……

★VGX大赏的年度游戏提名是《GTA5》、《生化奇兵 无限》、《古墓丽影》、《最后生还者》和刚刚发售的《超级马里奥 3D世界》，前4个也正是我年初就反复说过的GOTY候选名单，相信每期小编寄语都看的朋友应该都有印象。而最后的获胜者也正是我心目中的GOTY——《GTA5》，说明我的眼光还是很毒滴！明年我看好《泰坦天降》，希望届时还能多几个没公布的正GAME出现！

本期个人签名

永恒面颊上的一滴眼泪



宇宙人

☆10月底的时候就在微博上看到了《魔法少女小圆》新篇剧场版在香港上映的消息，于是委托了好几个香港的朋友帮忙去买票。没想到开售前一天一群人通宵排队抢票，结果委托人全军覆没，当时整个人都不好了……还好最后加映一场的票勉强抢到一张，是第一排最左边往右数5格的位置。于是上期截稿之后正好去看了一场人生中花了最多钱却看得最憋屈的电影……无论剧情还是观影角度都是。这次老虚的剧本可以说一点都不收敛，不虐死主角就不舒服的手法简直就是当年制作PC游戏时期的风范。我开始理解那些网上流行的"观影前＆观影后"照片到底是怎么回事了。不过这个剧情怎么看都是一个大坑，如果还是剧场版的话，下一部恐怕要到两年后了吧。

☆最近突然挖了《寄生兽》这部老漫画出来补了，看完头两卷的时候给我的感觉就是假如放在今天就是来回碾压"巨人"之流的作品成渣的超神作。不过可能是时代的问题，看到那些人头像削苹果那样裂开时已经不觉得恐怖了，毕竟《生化危机》近几作满街都是这种类型的敌人。而且寄生在右手的MIGI……我觉得好萌怎么办!!!

本期个人签名

胜利的机会比兵力更重要。



伽蓝

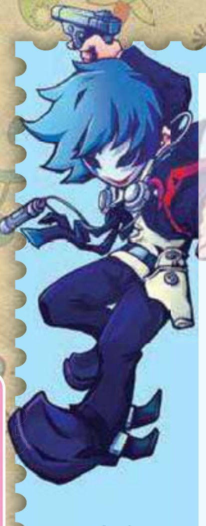
Xbox One由于无法删除零成就遭到了不少成就饭的诟病（包括被惨开一坑的我），巧合之下发现了一个很奇怪的情况，当我和纱迦一同用手机登陆Xbox One Smartglass的时候，他已解锁过成就的X1游戏会出现在他的成就列表，但我的零成就X1游戏却不会在列表上出现，但在主机端查看还是会出现，难道微软未来的方向是未取得成就的游戏就不算开坑？拭目以待。

誓要去～入刀山～抽时间看了一下《扫毒》，这部电影尝起来的味道真心奇怪，但你又不能说它难吃，什么元素都有一点，但糅合得又还可以，节奏还不错就是结局有点扯，总的来说冲着三位影帝级主角都值得一看。更重要的是，我看的是28块的良心价格，让我一下子有当年学生证半价的赶脚！

现在单位已经没有人打《苍翼默示录》，但却来了打《街霸Ⅳ》的新同事，每天的午睡时间都成了锻炼的好时机，虽然相比以前天天混街机厅的时候略有退步，但下个版本我一定会回来的！

本期个人签名

改变就是好事



◆虽然没有太多的时间打《噬神者2》，不过不知不觉间就把游戏的白金给拿了。由于平常玩游戏并不在意白金或者全成就，因此这也算是我屈指可数的白金奖杯了，当然很重要的一点是本作的白金奖杯很好拿。由于这次游戏的武器装备很丰富，加上还有血技系统，所以即便通关了剧情后，刷任务也很有动力，加上游戏追求的是高速狩猎，因此利用碎片时间刷上几把倒也十分惬意，

◆Kinect One的语音识别功能真心强大，不仅使用方便，而且即便在大房间里识别度也很高，以至于不玩游戏时基本都不用碰手柄，动动嘴就行了。于是现在基本上所有人进游戏室后第一句话就是Xbox On，然后看着优雅的白光亮起，Kinect One自动进行人脸识别并登陆相应账号，再辅以手势操作，真可谓是未来感十足。

◆之前在杂志上介绍过的《Cross x Beats》终于在日服App Store上架了，作为曾经DDR系列的元老级制作人兼作曲家，NAOKI即便是跳槽Capcom后也依然给玩家交出了一份满意的答卷，新颖的系统、精良的选曲都让人十分满意。惟一比较蛋疼的就是游戏的课金系统了，不过F2P是大趋势，倒也无可厚非。如果能照着这个势头发展下去的话，今后的音游市场看来少不了也会有Capcom的一席之地。

哪尼

本期个人签名

CANON，正面上我啊!



●不止一个朋友问我怎么提高大赏的中奖率，一般人我不告诉他。要是你刚好看到这行字就赚到了哦！提高中奖率的方法是——寄选票，寄很多选票！厉害吧！

●没两天港版PS4就要卖了，目前已经拿了3个PS4白金，心情不错。《Knack》的白金难度不低，不过要真的只是个奖杯神作，可能也会让自己兴趣索然。

●身边有朋友在“免费”手游、页游上投入重金，那白花花的银子，全次世代制霸都绰绰有余了！从学术角度出发，自己这两天也浅尝了两款有家用机背景的F2P游戏，了解了其中的一些道道，当然也更坚定了“免费游戏免费玩”的决心。

●在超市排长队时哼起了“神曲”《杀马特遇见洗剪吹》，居然一字不差地唱完了，什么时候被洗脑了都不知道，简直……

●我为什么要减肥？为什么要减肥？什么要减肥？么要减肥？要减肥？减肥？肥？（回声）

胜负师

本期个人签名

开启暴怒模式



★各位读者拿到杂志的时候我已经在电脑前等到了那倒计时长达半个月的《传说》二十周年新作，估计到时候会和前两年的发布会一样，新作公布之后马上跑到阳台去发出“兴奋的大叫”。不得不说NBGI最近新作公布情报保密措施还是做得不错的，这次连续两个倒计时算是吊足了胃口。前一个倒计时结束的时候第二天刚好就是我的生日，原本想着把这次新传说的公布当做是自己的生日礼物，结果官网它……又出来了一个倒计时，人干事?!

★最近很多游戏都有自己的专门志了，包括我每期必买的《VIVA☆Tales Of Magazine》和《噬神者Magazine》，还有今年刚创刊的《战国BASARA Magazine》，去年休刊的《Persona Magazine》今年也赶着三部新作公开之后正式宣布复刊。作为月刊的专门志的信息更新速度比不上周刊的《Fami通》或半月刊的《电击PS》，但是好处就是它会有独家的制作人访谈以及该系列的各种小企划，以及官方漫画的连载，对于真心喜欢该系列的玩家来说有着很高的收藏价值。

秋沙雨

本期个人签名

所有的倒计时都是丧病的焦灼PLAY!

【游】因为难得遇到一期工作内容比较空闲，我终于能够静下心来玩一玩《冤罪杀机》几个DLC，后两个剧情DLC难度不低，但摸清楚了敌人分布规律后，倒也能够安然地用不杀人不引起警戒的方式通过，问题是第一个DLC算是把我难倒了，要用高评价完成挑战似乎根本是不可能的，无奈之下查了查全成就难度，竟然高达8/10，而且还有诸多运气成分，看来想要全成就又得花上不少时间在S/L大法上了。

【剧】每年这个时候最令人感到遗憾的就是一大批美剧会进入冬歇期，想要看下半季又得等到明年，不过似乎最近制作方都很懂观众心理，知道想要观众们在过了一两个月后还能忠诚地守在电视机前观看，就必须得下猛料，所以一般冬歇前的最后一集内容都会非常精彩，甚至是两集的连续剧情，目前我对这种安排最满意的还是神剧《疑犯追踪》，新晋的大制作《罪恶黑名单》也试了一下，效果没有前者好，但也算是令人满意，没想到的是，连《绿箭》都玩起这招来……我必须承认自己对新年美剧开播季的胃口已经被吊得有天那么高了。

【书】入手了书柜一个，顺便就将塞在公司和宿舍抽屉里的书都搬出来，也没来得及分类，就劈头盖脑地堆了上去。原本以为会占下不少空间，但原来也就两层多一点，为了让这座“知识的丰碑”看起来像样一点……我手一滑，又买了一堆书……每天对着床头满满的书债，一股压力油然而生，我这到底是寻方便还是自找不痛快呢！

【画】偶然补一补完结漫画总是件令人高兴的事情，毕竟不用追上进度后因为连载太慢而渐渐追丢了，这一次补上的是《狼的纹章》，足足十二卷，内容非常精彩，就是有点太暴力，轻口味的孩子就不要碰了。



稀饭

本期个人签名

不要信他们说我花了1300买了张椅子的传闻，只要1299好不好!



★在朋友的盛情邀请之下和她一起去电影院看了《饥饿游戏2 星火燎原》，但果然没有看过小说就直接看电影的话很难萌生感动，第2部虽然比第1部纯粹的“大逃杀”剧情强了不少，但前期铺垫过长，结尾又直接埋了伏笔，总觉得看得很不过瘾。或许我应该买套小说来读一读？顺便一提，女主的妹妹真是越来越萌了！

☆在这期杂志上市后不久，港版PS4也将正式开卖了！我11月时就在香港游戏店头预定了机器，一切顺利的话，17号就能把新欢抱回家啦！顺便还帮一个日本留学的朋友订了一台，一想到要把一台港版PS4用人肉或是EMS的形式丢到11区去，就不由得觉得一阵无力……

★月中小林裕幸来香港宣传《战国BASARA 4》，我奉命要给小林裕幸写几个问题，一个没忍住就写下了：“请问你在制作真田幸村的苍龙装时有考虑过十政党的感受吗！”写完顺手就发给纱迦了。几个小时后我问纱迦，那条问题你删掉了吗？纱迦一脸茫然：“啥？还要删？我已经直接发给香港Capcom了呀！”我觉得我已经没脸见人了……

八重樱

本期个人签名

《霍比特人2》，我来啦!

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.12.12-2014.3.30

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

相信在拿到本期杂志的时候，正好也快赶上港版 PS4 的首发吧。本次首发还有不少中文版的游戏，能不受语言障碍享受游戏乐趣，对于国内的玩家来说真是福音。圣诞商战一直是不少厂商抢夺的重要市场，相信在最近会有不少折扣和组合套装发售，有意入手游戏的玩家不妨多多留意。而在最近，《龙背上的骑兵 3》即将发售，作为系列的最新作，虽然画面比较差，但是相信有 SE 的金字招牌，素质应该有保证的。喜欢动作游戏的玩家不妨也关注一下《真・高达无双》，系列的新生或许会带来新的惊喜！

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 12 月					
18 日	杀戮地带 暗影坠落	Killzone: Shadow Fall	SCE	主视角射击	中文版
18 日	Knack	Knack	SCE	动作	中文版
18 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	中文版
18 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	中文版
2014 年 2 月					
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
22 日	出击飞龙	ストライダ－飞龙	Capcom	动作	日版
22 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
22 日	如龙 维新	如龙 维新！	SEGA	动作冒险	日版
22 日	驾驶俱乐部	DriveClub	SCE	竞速	日版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
2014 年 3 月					
18 日	潜龙谍影 V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
19 日	信长的野望 Online 天下梦幻之章	信长の野望 Online ～天下梦幻の章～	Koei Tecmo	角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
1 日	神鬼寓言 周年纪念版	Fable Anniversary	Microsoft	动作角色扮演	美版
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
18 日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25 日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
2014 年 3 月					
4 日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA：NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
11 日	黑暗之魂 Ⅱ	Dark Souls Ⅱ	NBGI	动作角色扮演	美版
11 日	泰坦天降	Titanfall	EA	主视角射击	美版
18 日	潜龙谍影 V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 12 月					
12 日	信长的野望・创造	信长の野望・创造	Koei Tecmo	策略	日版
19 日	龙背上的骑兵 3	ドラッグ オン ドラグ－ン 3	Square Enix	动作角色扮演	日版
19 日	真・高达无双	真・ガンダム无双	NBGI	动作	日版
26 日	最终幻想 X / X –2 高清重制版	ファイナルファンタジ－Ⅹ/Ⅹ-2 HD リマスタ－	Square Enix	角色扮演	日版
2014 年 1 月					
16 日	月极兰子最漫长的一天	SHORT PEACE 月极兰子のいちばん长い日	NBGI	动作	日版
23 日	战国 BASARA4	战国 BASARA4	Capcom	动作	日版
23 日	龙珠 Z Z 之战	ドラゴンボ－ル Z BATTLE OF Z	NBGI	动作	日版
30 日	静籁永恒 送给新生之星的祈祷之诗	アルノサ－ジュ ～生まれいずる星へ祈る诗～	Gust	角色扮演	日版
30 日	机动战士高达 EXTREME VS.FB	机动战士ガンダム EXTREME VS.FULL BOOST	NBGI	动作	日版
2014 年 2 月					
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6 日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	策略角色扮演	日版
6 日	大战略 Perfect 战场的王者	大战略パ－フェクト ～战场の霸者～	SystemSoft Alpha	策略	日版
22 日	如龙 维新	如龙 维新！	SEGA	动作冒险	日版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25 日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
27 日	影牢 暗域公主	影牢 ～ダ－クサイド プリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	IS2 炽热之心	IS2 イグニッション・ハ－ツ	5pb.	文字冒险	日版
2014 年 3 月					
4 日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA：NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
6 日	初音未来 歌姬计划 F2	初音ミク –Project DIVA– F 2nd	SEGA	音乐	日版
11 日	黑暗之魂 Ⅱ	Dark Souls Ⅱ	NBGI	动作角色扮演	美版
18 日	潜龙谍影 V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
19 日	JUMP 全明星大乱斗 V	J スタ－ズ ビクトリ－バ－サス	NBGI	动作	日版
20 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 12 月					
11 日	怪物猎人 边境 G	ﾓﾝｽﾀ-ﾊﾝﾀ-ﾌﾛﾝﾃｨｱGﾋﾞｷﾞﾅ-ｽﾞﾊﾟｯｹ-ｼﾞ	Capcom	动作	日版
2014 年 2 月					
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
1 日	Wii Fit U	Wii Fit U	Nintendo	体育	日版
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	猎天使魔女 2	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 12 月					
12 日	智龙迷城 Z	パズドラ Z	GungHo Online	益智	日版
12 日	小镇物语	ホ－ムタウンスト－リ－	Toybox	模拟经营	日版
12 日	凯蒂猫和魔法围裙 韵律曲奇	ハロ－キティとまほうのエプロン リズムクッキング	Examu	音乐	日版
12 日	维他命 Z 革命	VitaminZ Revolution	D3 Publisher Inc	文字冒险	日版
19 日	我是航空管制员	ぼくは航空管制官	Sonicpowered	模拟经营	日版
	机场英雄 3D 新千岁 With JAL	エアポ－トヒ－ロ –3D 新千岁 with JAL			
19 日	小猫相册 我的可爱小猫	子猫のアルバム ~ My Little Cat ~	MTO	模拟育成	日版
19 日	恶魔高校 DXD	ハイスク－ル D×D	角川 Games	文字冒险	日版
26 日	塞尔达传说 众神三角力量 2	ゼルダの伝説 神々のトライフォ－ス 2	Nintendo	动作	日版
2014 年 1 月					
11 日	星之卡比 华丽三重奏	星のカ－ビィ トリプルデラックス	Nintendo	动作	日版
16 日	维他命 X 革命进化	VitaminX Evolution Plus	D3 Publisher Inc	文字冒险	日版
30 日	斗神都市	斗神都市	Imageepoch	角色扮演	日版
2014 年 2 月					
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6 日	勇者斗恶龙 怪兽篇 2	ドラゴンクエストモンスタ－ズ 2	Square Enix	角色扮演	日版
	伊露与卢卡不可思议的钥匙	イルとルカの不思议なふしぎな键			
13 日	魔笛 新世界	マギ 新たなる世界	NBGI	动作角色扮演	日版
20 日	黑子的篮球 通往胜利的奇迹	黑子のバスケ 胜利へのキセキ	NBGI	模拟经营	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	海王	动作冒险	2014 年 2 月	牧场物语 通往新天地	模拟经营
2014 年春	新 Loveplus+	模拟育成			

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	日版
18 日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
2014 年 3 月					
11 日	泰坦天降	Titanfall	EA	主视角射击	美版
18 日	潜龙谍影 V 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 12 月					
19 日	薄樱鬼 镜花录	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	文字冒险	日版
19 日	真・高达无双	真・ガンダム无双	NBGI	动作	日版
19 日	剧场版 魔法少女小圆	剧场版 魔法少女まどか★マギカ	NBGI	动作	日版
	战斗五芒星	The Battle Pentagram			
26 日	最终幻想 X / X -2 高清重制版	ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞ－X / X -2 HD ﾘﾏｽﾀ－	Square Enix	角色扮演	日版
2014 年 1 月					
23 日	歌组 575	うた組み 575	SEGA	音乐	日版
23 日	龙珠 Z Z 之战	ドラゴンボ－ル Z BATTLE OF Z	NBGI	动作	日版
23 日	东京新世录 行动深渊	东京新世录 オペレ－ションアビス	Cyberfront	角色扮演	日版
30 日	魔界战记 4 重生	魔界战记ディスガイア 4 Return	日本一	策略角色扮演	日版
2014 年 2 月					
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
6 日	泰拉利亚	テラリア	Spike Chunsoft	动作策略	日版
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6 日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	策略角色扮演	日版
27 日	影牢 暗域公主	影牢 ~ダ－クサイド プリンセス~	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	IS2 炽热之心	IS2 イグニッション・ハ－ツ	5pb.	文字冒险	日版
2014 年 3 月					
6 日	初音未来 歌姬计划 F2	初音ミク –Project DIVA– F 2nd	SEGA	音乐	日版
19 日	JUMP 全明星大乱斗 V	J スタ－ズ ビクトリ－バ－サス	NBGI	动作	日版
20 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	终极地带 高清合集	动作	2014 年 3 月	暗魂献祭 DELTA	动作

12.19 恶魔高校 DXD

3DS 文字冒险 ■角川 Games ■无对应周边 推荐度 C



本作由著名的奇幻轻小说《恶魔高校 DXD》改编而来，原著小说从 2008 年开始连载至今，2012 年改编为动画作品，拥有极高的人气。原著讲述了一所高校发生的恶魔降临的故事，人物众多但每个人之间的人物脉络都非常清晰，当然最大的卖点还是各种擦边球。而游戏延续了原著的特色，搭载了遵从自己欲望而不断成长的独特系统，除了传统的日常部分对话，通过选择支调整好感度之外，还有回合制的战斗部分，达到特定条件的话还能发动让对手蒙羞的“洋服崩坏”招式。游戏中的的立绘和剧情 CG 非常养眼，原著的粉丝们不要错过。

12.19 龙背上的骑兵 3

攻略预定

PS3 动作角色扮演 ■Square Enix ■无对应周边 推荐度 A



作为《龙背上的骑兵》系列”最新作，本作沿袭了系列阴暗的世界观，六姐妹之间的恩怨情仇是游戏本篇最大的看点，宏大的剧本也一定能让看重剧情的玩家满意。在战斗上，游戏采用了空中战和地面战结合的方式，空中战的恢弘和地面战的激烈相结合，武器更换系统、地上决战系统的引入让战斗变得更为白热化。武器故事为游戏中登场的武器赋予了魅力，丰富了故事内容。

12.19 真・高达无双

攻略预定

多机种 动作 ■NBGI ■对应机种为 PS3、PSV 推荐度 B



“《高达无双》系列”首次冠上了“真”的前缀，可以看出制作组想给本作注入一些新的活力。本作首次对应 PSV 版，即使是掌机的玩家们也可以体验到本作的魅力。游戏在画面上回归传统，采用了真实系的涂装风格，在系统上集系列精华，保留了《高达无双 2》的剧情模式，玩家可以沿着原作的故事剧情进行战斗，除此之外，还收录了 SEED、SEED DESTNEY、UC 等多个作品的剧本。同时，本作加入了大量的机体供玩家们操作，最惊喜的莫过于本作还加入了 MA 操作，操作巨大的机体纵横宇宙，再也不是梦想。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。


乐高漫威英雄







《怪物猎人4》完全狩猎攻略本

实用与收藏兼备的《MH4》攻略宝典 大16开240页+影像DVD光盘

系统全解析

从角色创造到深度挖掘要素，向你解析系统的方方面面。

怪物实战打法

详实的怪物讨伐攻略，即使菜鸟也可成为高手。

装备全资料

武器派生表、防具资料表、装饰品资料表，走到哪查到哪。

全任务攻略

村任务、集会所任务、斗技大会、公会任务、下载任务一个不漏。

光盘内容

《怪物猎人 4》新手指南 | 挑战新怪物 |《MH4》四格剧场

已上市 全国报刊亭有售

《口袋玩家 X・Y》完全攻略本

英语日语双语言版本向，详尽图文攻略、全面深入研究、完全资料，做最完备的《X・Y》攻略本！

走进口袋世界

充分而全面地介绍全系列以及本作的世界观及设定。

主线攻略

详细剧情图文攻略，配上每个城镇、道路和迷宫的地图，不漏过任何一个角落。

资料大全

卡洛斯全精灵图鉴及蛋组资料、全精灵击败后努力值、全道具入手及作用讲解、全树果作用及杂交资料、全 MEGA 进化石入手图解、全技能讲解、游戏全特性讲解。

新旧系统全解析

六围、口袋交流、PSS、PGL、O 能量、滑轮技术……全面解析最新作的各种经典要素和新要素。

深度研究

最强口袋妖怪育成攻略、超级训练完全攻略、时尚达人购物全攻略、训练师宣传片制作指南、好友狩猎场全揭秘……深挖游戏的全部魅力！

光盘收录

游戏精彩预告回顾、一周目流程演示、《觉醒的序章》赏析



2013年12月21日，全国上市！

TV GAME 大赏

2013年度最佳游戏中国玩家评选活动

2013 年度 TV GAME 大赏火热进行中！ 2013 年游戏强作纷纭，群雄并起，到底哪一款作品才是中国玩家心目中的第一神作，将由您投票决定！参与投票还有机会赢取包括次世代主机 PS4 和 Xbox One 在内的丰富奖品。目前，投票通道已全面开启！具体投票方式有以下三种：

1. 寄送选票。《游戏机实用技术》第 335 期和《掌机王 SP》第 215 期都会附赠选票，按要求填写并在 2014 年 1 月 5 日前寄回即可。

2. 网络投票。进入 UCG 官网投票页面 http://pt.ucg.cn/ 即可投票，想参与抽奖的玩家需填写相关调查表。

3. 手机投票。扫描下方二维码便可进入手机平台专属的投票系统进行投票。网络和手机投票的截止日期同样是 1 月 5 日。

TV GAME 游戏大赏 2013，期待您的参与，下一个大奖得主或许就是您！

一等奖 –3 名– 次世代主机
PS4 / Xbox One
任选一台

二等奖 –6 名– 主流机种
PS3/X360/Wii U/PSV/PSV TV/3DS LL/2DS
任选一台

三等奖 –50 名– 北通精美周边一份

参与奖 –150 名– 精美礼品一份

